Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

La același preț

JOC FULL!



RICHARD BURNS RALLY

Simulator auto pe bune!

LEVEL

nr. 101

Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2006 • 13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

84+16 pagini!

În sfârșit, e aici!

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Cel mai așteptat sequel al anului își cere drepturile

Vrem viteză!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Venerabila serie NFS ne arată că încă mai are cu ce

Am votat!

JOCUL ANULUI 2005

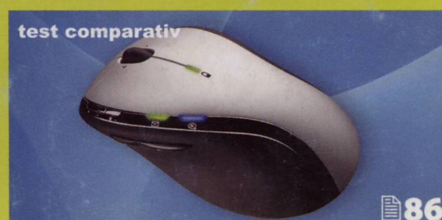
Află care au fost cele mai bune jocuri din acest an



preview



review



test comparativ



DEMOS NEED FOR SPEED: MOST WANTED ■ QUAKE 4 ■ THE SUFFERING: TIES THAT BIND ■ TOCA RACE DRIVER 3 MODS DUNGEON SIEGE 2 TOOL KIT 1.7 ■ F.E.A.R. SDK 1.02 ■ NEVERWINTER NIGHTS CEP 1.2 ■ UT2004 ECE BONUS PACK 1.1 FILME DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC ■ DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE ■ HITMAN: BLOOD MONEY ■ PREY UTILITARE HAMACHI 0.9.9.9 ■ WINAMP FULL 5.11 ■ KAV PERSONAL 2006 6.0.15.230B ■ NERO 7 ■ QUICKTIME 7 ■ TOTAL COMMANDER 6.53

vorbeşti vorbeşti
dublu dublu
oricând oricând

cu prietenii din
Orange Student

Dacă eşti student sau elev, fie că eşti abonat Orange sau utilizator PrePay, vorbeşti cu 50% reducere cu prietenii din Orange Student, la orice oră.

Tot ce trebuie să faci este să te înscrii în programul Orange Student şi să tastezi "*" înaintea numărului format.

Detalii în Orange shop şi la partenerii Orange.

www.orange.ro

orange™

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-șef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2004 - iulie 2005), LEVEL are 100.000 cititori/număr.

„Acesta a fost un an bun", își spuse gamerul în timp ce își lua revista de la chioșc. Cel puțin, așa sper eu să gândească atunci când dă cep ediției noastre aniversare. Numărul **101**, un număr de altfel învăluit în mister (se spune că ar fi doar numărul 100, undeva prin 1997 LEVEL luând pauză o lună. Minciuni, spunem noi, un număr care a fost făcut de bătrânii de atunci din redacție, dar care s-a împiedicat în drum spre chioșcuri), reprezintă un început. Un început de an bun, sperăm noi. Cele 16 pagini în plus sunt un mic dar de la noi pentru voi, numai pentru acest număr. În schimb, DVD-ul la același preț cu varianta de CD, noul format, informație mai multă și jocuri full mai bune, asta vă garantăm pentru tot restul anului 2006.

În plus, dăm start competiției „Tu Faci Jocurile", prin care sperăm să „forțăm" micii producători de jocuri de la noi, oameni ca mine și ca tine, să își pună ideile în practică. Am pornit această competiție după ce am observat că talentul și imaginația potențialilor producători de jocuri de la noi nu sunt susținute de nimeni, ceea ce face ca orice proiect, oricât de serios și de bun ar fi el, să moară în fașă, din lipsa unei motivații financiare. Ei, să vă vedem acum. Vă oferim un premiu inițial consistent (5000 de euro este, totuși, o sumă imensă), urmând ca în timp ce avansăm în concurs să mai adăugăm și alte premii, plus posibilitatea de a vă vedea proiectul prezentat unor mari firme de distribuție. Dacă v-am trezit interesul, e momentul să vă apucați de treabă pentru că în nouă luni va trebui să vă supuneți „copilul" analizei unui juriu de specialiști. Hai, că dacă noi nu, atunci cine?

Acestea fiind spuse, vă las în compania nămeților, vă doresc curse cât mai palpitante alături de Richard Burns Rally, să aveți idei cât mai bune pentru competiția „Tu Faci Jocurile" și să ne vedem la anul sănătoși, fericiți și cu multe jocuri bune (made in Romania) în calculator.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. The Movies
2. GUN
3. Need for Speed: Most Wanted



cioLAN
1. GUN
2. Destroy All Humans
3. Space Rangers 2: Dominators



BogdanS
1. Ultra PRO Ultra PALADIN XV
2. Nintendo Game Boy Micro
3. Sony Walkman Hard Drive MP3 Player NW-HD5



Locke
1. Space Rangers 2: Dominators
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. GUN



Marius
1. GUN
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. Need for Speed: Most Wanted



Rzarectha
1. Prince of Persia: The Two Thrones
2. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
3. GUN



KiMO
1. Prince of Persia: The Two Thrones
2. Peter Jackson's King Kong
3. GUN

cuprins cd/dvd

Demo

D-Bug (DVD)
Need for Speed: Most Wanted (DVD)
Quake 4 (DVD)
The Suffering: Ties that Bind
The Three Musketeers
TOCA Race Driver 3

Freeware

Adobe Acrobat Reader 7 (DVD)
ATI Tray Tools 1.0.4.780
BSPlayer 1.36
DivX 6 (DVD)
GIT 0.0.9b4
Hamachi 0.9.9.9
NVTray 1.0.3.0
Winamp Full 5.11
XFire
XviD 1.0.3

Media

Filme
Dark Messiah of Might and Magic (DVD)
Dungeons and Dragons Online (DVD)
Gears of War
Ghost Recon: Advanced Warfighter (DVD)
Hitman: Blood Money
Huxley (DVD)
Perfect Dark Zero (DVD)
Project Gotham Racing 3 (DVD)
Prey (DVD)
Project IM (DVD)
Star Wars: Empire at War (DVD)
The Godfather
Wardevil (DVD)
Imagini
Pac-Man World Rally
Savage 2: Tortured Souls
Tabula Rasa

Screensaver

World of Warcraft

Wallpaper

King Kong
Need for Speed: Most Wanted
Prince of Persia: The Two Thrones
Stubbs: The Zombie
Star Wars: Battlefront II

MODs

Dungeon Siege 2 Tool Kit 1.7
F.E.A.R. SDK 1.02 (DVD)
A Hunt Through The Dark Series (DVD)
NeverWinter Nights CEP 1.2 (DVD)
Starmaker (The Movies) (DVD)
UT2004 ECE Bonus Pack 1.1 (DVD)
MetaBall 1.0 (UT2004) (DVD)

Utilitare

Antivirus
KAV Personal 2006 6.0.15.230b
Symantec W32.Sober Removal 1.7.1
Trojan Guarder Gold 6.92
Drivere
ATI Catalyst 5.11
ForceWare 81.94 (DVD)

Patch

Battlefield 2 v1.12 (DVD)
Civilization IV v1.09
GTR v1.5.0 (DVD)
LOTD v1.1 (DVD)
Quake 4 v1.04
UFO Aftershock v1.1 (DVD)

Shareware

HyperSnap-DX 6.00b6
Nero 7 (DVD)
QuickTime 7
Total Commander 6.53

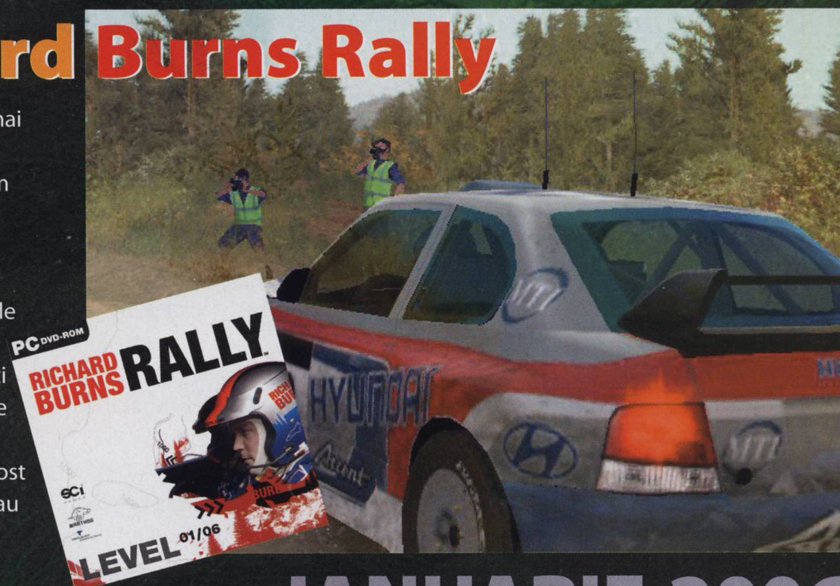
NOTĂ

Interfaţa CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.
Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor.
Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.
CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.
ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.

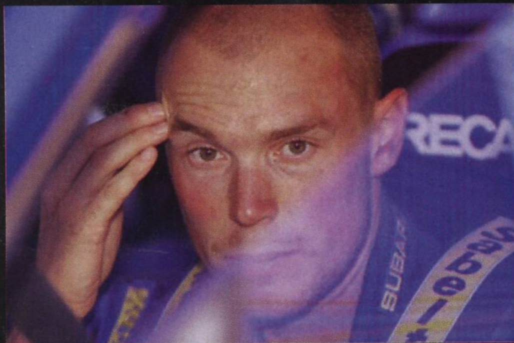
Joc Full!!! – Richard Burns Rally

Richard Burns Rally este, fără îndoială, una dintre cele mai realiste experienţe între şi pe patru roţi pe care le-am trăit vreodată de la Colin McRae încoace, gradul ridicat de realism din punct de vedere al comportamentului şi al setărilor parametrilor maşinii fiind principalele motive pentru care maniacii sporturilor cu motor l-ar alege. Din fericire, Richard Burns Rally nu li se adresează doar lor, jocul ce poartă numele fostului mare campion de raliuri constituind o experienţă inedită pentru oricare dintre noi. Vă invităm, aşadar, să faceţi cunoştinţă cu unul dintre cele mai provocatoare simulatoare auto realizate vreodată, căruia merită să-i acordaţi toată atenţia. Am ales acest excelent joc în memoria celui care a fost Richard Burns, unul dintre cei mai mari piloţi de raliuri care au trăit vreodată.



IANUARIE 2006

RICHARD BURNS S-A STINS DIN VIAȚĂ



Richard Burns, unul dintre cei mai buni piloți pe care i-a cunoscut Campionatul Mondial de Raliuri și campion al ediției din 2001, a trecut în neființă. Burns, care a fost diagnosticat cu astrocitom (o formă de tumoare pe creier) în noiembrie 2003, a plecat dintre noi în noaptea de vineri, 25 noiembrie 2005, la vârsta de 34 de ani. Ne-a plăcut jocul, ne-a plăcut campionul, ne-a plăcut omul. Odihnească-se în pace.

Iar ca un semn de omagiu și apreciere la adresa marelui campion, noi, cei care ne dăm aici sufletul pentru voi, am hotărât astfel să oferim în versiune completă unul dintre cele mai bune simulatoare auto din toate timpurile: Richard Burns Rally, un titlu de referință ce îi poartă numele cu mândrie și care ne va aduce mereu aminte de experimentatul pilot.







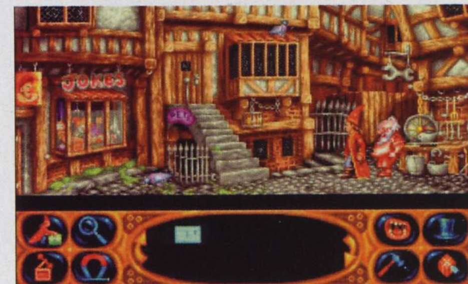
DIGITAL ANVIL NU MAI E

Mai țineți minte jocul Freelancer? Era produs de niște băieți cu mult talent, dar foarte puțin timp la dispoziție. Ei, din păcate, dacă până de curând încă mai existau dubii, Digital Anvil (pentru că despre el este vorba) tocmai și-a închis porțile. Așa se face că Brute Force va avea onoarea, dacă-i putem spune așa, de a fi ultimul joc ce poartă amprenta celor de la Digital Anvil. Gigantul Microsoft a declarat că va organiza o mutare a foștilor angajați în studiourile din Redmond, Washington, toate aceste mișcări de trupe urmând a se finaliza în 31 ianuarie 2006. Oricum ar fi, să sperăm că toată lumea își va găsi un loc de muncă după această mutare a resurselor.





SIMON SOLOMONARUL SE ÎNTOARCE



Vești din ce în ce mai bune pentru iubitorii genului adventure. Silver Style Entertainment (Gorasul și The Fall - Last Days of Gaia) l-a "cumpărat" pe Simon și plănuiește să-l pună la treabă cât de curând. Dacă e să dăm crezare declarațiilor producătorilor, Simon the Sorcerer 4 va fi un adventure 3D fără nici cea mai mică urmă de action. Foarte frumos, dar mă abțin să lansez artificiile pe care le păstram pentru Monkey Island 5, deoarece până în a doua jumătate a lui 2006 (când se preconizează că va fi gata) mai este mult, iar procesul de creație este complex și are multe aspecte.

Pe o notă puțin mai personală, ideea unui Simon vorbitor de limbă germană nu-mi prea surâde (cine a jucat Simon the Sorcerer 1 sau 2, versiunile talkie, știe). Totuși păstrez o urmă de speranță. Dacă Simon the Sorcerer 4 se bucură de prezența lui Mike Woodroffe (pe post de consultant), presupun că Silver Style o să facă un efort în plus și o să găsească pe undeva niște actori englezi care să-și împrumute vocile personajelor din joc...



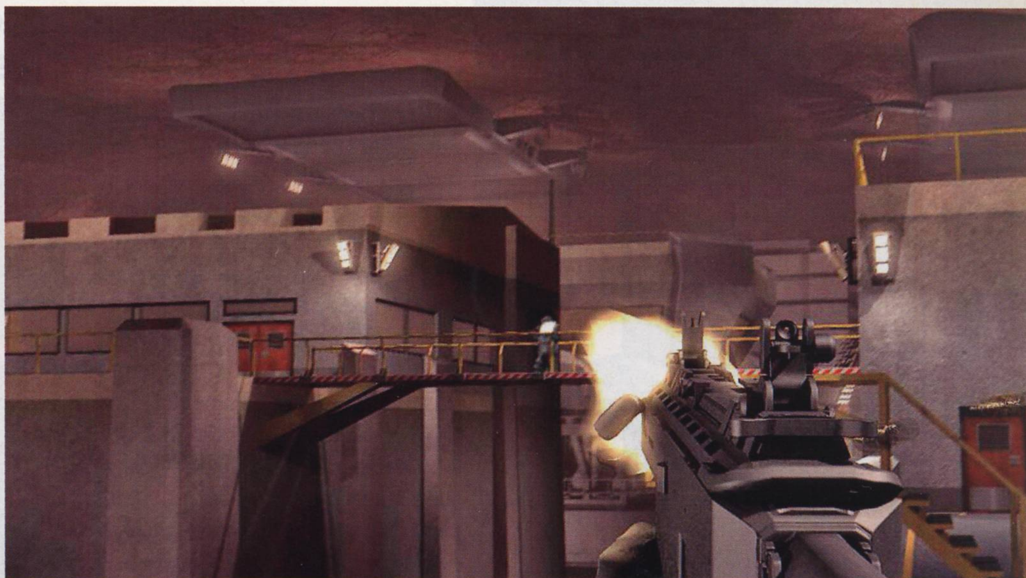
LEVEL TOP 10

DECEMBRIE 2005

1. World of Warcraft	**113**
2. Call of Duty 2	**86**
3. Quake IV	**65**
4. Black&White 2	50
5. X3: Reunion	34
6. Serious Sam 2	31
7. Civilization IV	28
8. Football Manager 2005	18
9. FIFA Manager 2005	11
10. UFO: Aftershock	4

Top preluat de pe www.level.ro

PROJECT IM - NEXT GENERATION COMPUTER GAME



Oamenii de la Zero Point Software au lansat câteva detalii vizuale, printre care şi un filmuleţ (pe DVD), din Project IM, un shooter futuristic care-l va folosi pe Măria Sa Unreal Engine 3 pe post de ambalaj grafic. Din păcate, producătorul este cam zgârcit cu informaţiile despre noul joc, declarând doar că Project IM, aflat încă în stadiu de predezvoltare, face parte din următoarea generaţie de FPS-uri. Aşadar, ne va scoate ochişorii din orbite cu o grafică (nu chiar atât de) fotorealistă şi cu tot ceea ce aşteptăm de la viitoarele jucării virtuale. Zero Point Software poartă la această oră tratative cu diverşi distribuitori şi investitori care să pună umărul şi banul pentru a ne lovi cu un joc de excepţie. Ceva legat de o nouă rasă de soldăţei puşi pe fapte mari, din câte-am reţinut.

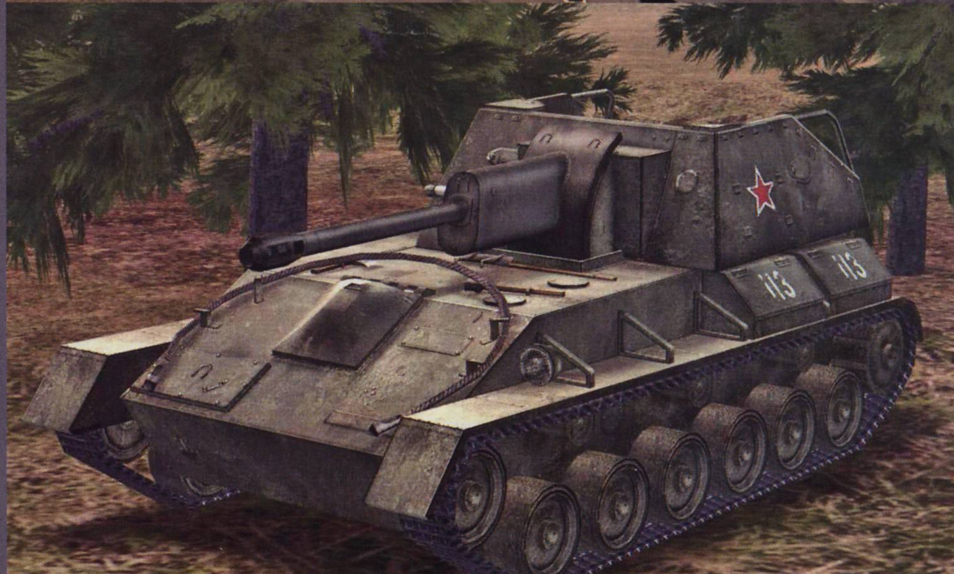


RED ORCHESTRA: OSFRONT 41-45 VA FI DISTRIBUIT PRIN STEAM

Valve a hotărât. Red Orchestra, excelentul mod pentru UT2004 ce foloseşte ca fundal al Doilea Război Mondial, va fi distribuit prin Steam, Day of Defeat urmând să facă cunoştinţă cu primul său concurent direct. Tripwire Interactive, băieţii din spatele mod-ului transformat acum într-un titlu de sine stătător, au hotărât însă să-i schimbe puţin denumirea. Probabil că Red Orchestra suna prea "muzical" şi l-au transformat într-un cârnăcior: Red Orchestra: Osfront 41-45. Jocul le oferă jucătorilor şansa să aleagă între 28 de arme de infanterie sau să se aşeze la comanda celor 14 tipuri de vehicule prezente pe frontul rusesc în perioada 1941-45, întreaga acţiune desfăşurându-se pe întinsul a peste 12 hărţi, bazate pe locaţii şi măceluri reale. Ce mai, un adevărat simulator de luptă al celui de-al Doilea Război Mondial.

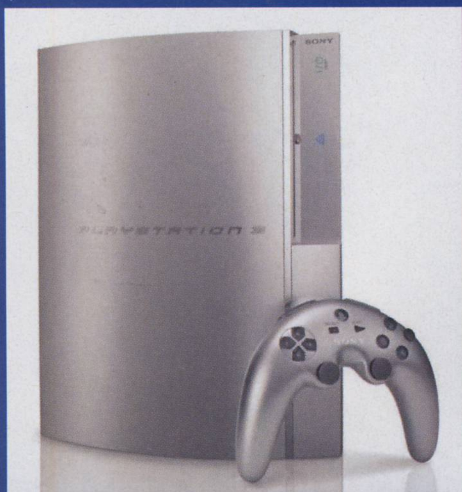
Ar mai fi de reţinut că originalul Red Orchestra a câştigat competiţia cu premii în valoare de 1.000.000 de dolari Make Something Unreal organizată de Nvidia. Jocul clădit pe engine-ul Unreal 2.5 al celor de la Epic a reuşit să introducă noi elemente de gameplay şi o mulţime de alte bunătăţi ce l-au transformat într-un veritabil concurent pentru Battlefield 1942. Day of Defeat, atenţie la neatenţie!







BLU-RAY DIN PARTEA CASEI



Deşi canalele de ştiri sunt inundate de informaţii legate de lansarea consolei Xbox 360, cei de la Sony reuşesc să ne atragă atenţia cu o ştire legată de al lor PlayStation 3. Astfel, consola ce urmează să fie lansată peste un an de zile (uaaa...) va avea un preţ cuprins între 300 şi 400 de dolari, asta în condiţiile în care o unitate Blu-Ray (standard ales de Sony pentru noua consolă) va scoate din buzunarele cumpărătorilor aproximativ 1.000 de dolari. Practic, cei de la Sony fac un frumos cadou celor care aleg PS3-ul. Aşteptăm cu interes replica celor de la Microsoft.





CEHII VIN CU JOCURI NOI PENTRU VOI

Talentaţii indivizi de la Pterodon (Vietcong) şi Illusion Softworks (Vietcong, Mafia, Hidden&Dangerous) au anunţat că îşi vor uni din nou forţele pentru a produce încă un FPS. Atât. Pe bune, asta e ştirea. Gata. Nu mai citiţi. O să fie un joc nemaipomenit. Zic ei. Gata. Înapoi la culcare.

HISTORY CHANNEL VA FOLOSI JOCUL BROTHERS IN ARMS LA REALIZAREA UNEI SERII DE DOCUMENTARE



Brothers in Arms: The Untold Stories of the 502nd este titlul unei serii de documentare, de câte o oră fiecare, ce au debutat pe 18 decembrie şi au folosit imagini din jocul produs de Gearbox Software pentru a recrea atmosfera de pe câmpul de luptă. Alegerea s-a bazat pe faptul că băieţii de la Gearbox şi-au făcut bine temele, aceştia adunând mormane de imagini din cel de-al Doilea Război Mondial, şi au intervievat veterani ai acestuia, pe care apoi i-au recreat în jocul care avea să le relateze povestea de război. Producătorul de jocuri a declarat că a petrecut mai mult de un an studiind hărţi ale armatei, fotografii şi jurnale pentru a realiza documentarul virtual.

METAL GEAR SOLID 4 SAU TE OMOR!



După ce Mitza ne-a cam arătat discret ştreangul pe care-l ţine sub birou pentru cazuri de urgenţă (ştiri duplicate, despărţiri, curse pierdute în NFS), mi-am adus aminte de alt personaj invitat (mai puţin discret) să-şi ia o vacanţă prelungită dacă nu-şi face treaba. Este vorba de Hideo Kojima, "părintele" legendarei serii Metal Gear Solid. Păi cum aşa?, staţi şi vă întrebaţi. Câţiva fani, care iau jocurile prea în serios, se pare că l-ar fi "rugat" insistent să joace un rol major (aka tartorul echipei) în cadrul proiectului Metal Gear Solid 4. Băiat finuţ, Kojima a acceptat (dar asta ştiţi deja), iar acum nu se mai teme că-i va călca pe urme lui Lennon...





CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - NOIEMBRIE 2005 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

- Jocul original Need for Speed Most Wanted a fost câştigat de Dorian Petruş din Bucureşti.
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câştigat de Bogdan Cuciurean din Piteşti.
- Banii necesari achiziţionării jocului Diablo II îi sunt returnaţi lui Andrei Vlad Popescu din Bucureşti.
- Un SUPER tricou cu Grand Theft Auto: Liberty City Stories a fost câştigat de Cristian Budeanu din Bucureşti.
- 2 seturi de câte 2 MEGA postere cu jocurile Grand Theft Auto: Liberty City Stories şi The Warriors au fost câştigate de Lucian Bărbuţoiu din Bucureşti şi de Mircea Corboveanu din Bucureşti.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect şi complet. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorţi anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2, ce va avea loc în data de 20 decembrie 2005.

Pentru detalii suplimentare în legatură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-345.55.05.

Cartela COSMOTE

0,16 € / min.

tarif unic indiferent de rețea

Vorbești cu până la

47% mai ieftin!

COSMOTE

In touch with life

WARREN SPECTOR O DĂ PE ABURI



Îl mai ţineţi minte pe Warren Spector? Ăla bărbosu, cu ochelari? Ei bine, nu era tac'su, ci doar unul dintre cei mai bine văzuţi game designeri (asta până la Deus Ex 2). Ei, omul nostru a pus acum ceva vreme bazele unui nou studio de producţie, Junction Point Studios, iar acum a anunţat că lucrează la un nou joc, bazat pe engine-ul Source, care va fi distribuit prin Steam. Spector, secondat de cel mai fidel căţel, îşi propune să spargă câteva reguli de bază ale gaming-ului cu ajutorul acestui nou joc nonconformist.

Dă Doamne!

CHINA VS. BLIZZARD

Se pare că jocul World of Warcraft nu le prieşte deloc gamerilor din China. De această dată, un tânăr de 13 ani a murit în timp ce lucra la reconstituirea unei scene din joc. Părinţii copilului tembel au apelat la un avocat specializat în combaterea dependenţei de internet (se pare că există şi dintr-ăştia) care, după ce a mai contactat 63 de familii, se pare că ar fi pregătit un dosar beton împotriva Blizzard. World of Warcraft are în acest moment peste 4,5 milioane de jucători, din care 1,5 milioane doar în China. Alarmaţi de ultimele incidente legate de WoW, cei de la Blizzard s-au gândit să paseze problema părinţilor. Aşa că au venit cu sistemul "parent control", care permite părinţilor să controleze sesiunile de WoW ale celor mici. Mai exact, după ce baţi copilul până spune user-ul şi pass-ul, te loghezi, alegi o parolă pentru "parent control" şi selectezi zilele şi orele în care acesta se poate juca. Este recomandat ca în prealabil să te înţelegi cu restul părinţilor din guildă şi să ai grijă ca banii de buzunar să nu-i permită copilului un cont alternativ.



N-GAGE QD, ULTIMUL DIN FAMILIE

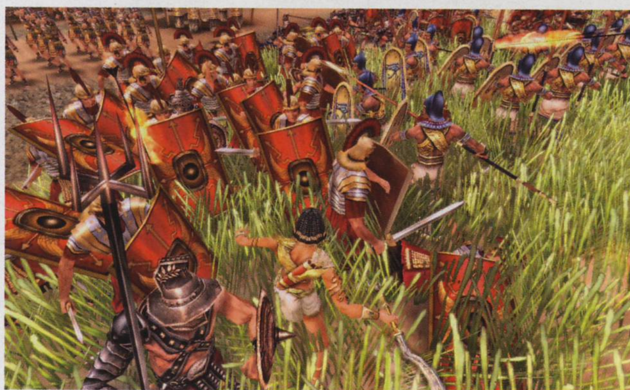
Acum două săptămâni, Mitza şi-a pierdut N-Gage-ul. A fost trist vreo jumătate de oră, noi am încercat să-l consolăm, după care l-a găsit şi ne-a uitat din nou, retrăgându-se în lumea lui de basm. A N-Gage-ului.

Dar nu despre asta vorbim aici, ci despre recentul anunţ făcut de Nokia, în care am fost informaţi că nu va mai continua să producă noi versiuni ale N-Gage-ului (deşi acum câteva luni exact asta spunea, surprinzător). Ceea ce nu înseamnă că va fi sistat suportul pentru cele două modele de N-Gage disponibile. Din contră, se vor lansa o serie de jocuri noi, iar un nou magazin online destinat acestora va fi deschis în curând.

Oamenii de la Nokia au declarat că vor acorda o importanţă crescândă jocurilor pentru Seria 60, dar că se vor concentra din ce în ce mai mult şi pe filme şi muzică. Promit însă că în 2007 vor rupe din nou piaţa jocurilor pe mobile cu un model care să folosească din plin un ecran mai mare şi cine ştie ce alte avantaje tehnologice o să apară până atunci.

STAINLESS STEEL STUDIOS ÎŞI ÎNCHIDE PORŢILE

Din categoria veştilor proaste, ce servesc drept subiect pentru ştirile triste de care fugim ca de nespălatu', ni s-au arătat semne care anunţau moartea prematură şi iminentă a companiei Stainless Steel Studios, părinţii lui Empire Earth. Mare păcat, însă ne consolăm cu gândul că Rise & Fall: Civilizations at War (cel mai tânăr dintre copiii lui SSSI) este gata şi va vedea cât de curând lumina strălucitoare a zilei, reuşind să scape de mâna unora care i-ar fi rupt picioarele şi l-ar fi trimis în lumea largă la cerşit... Dar Stainless Steel s-a dus şi odată cu el s-a destrămat o echipă de oameni talentaţi care de-a lungul anilor au încercat să ne satisfacă poftele. Să le fie ţărâna uşoară.





CUM SĂ-ŢI VINZI ADRESA DE E-MAIL PENTRU 380 DE LIRE STERLINE

Că Xbox 360 s-a lansat, iar pofticioşii s-au călcat în picioare pentru a pune mâna pe un exemplar, nu mai este nici un secret. Un băiat isteţ s-a gândit să profite de pe urma importantului eveniment într-un mod mai puţin obişnuit. Ce-a făcut dumnealui? Şi-a creat o adresă de e-mail pe care a botezat-o xbox360no1store@hotmail.com, iar apoi a scos-o la mezat pe eBay. Faptul că ea nu conţine simboluri uşchite a atras suficienţi comercianţi şi fani deopotrivă, care s-au înscris în licitaţie sperând să obţină exclusivitatea folosirii ei. Dar important nu este cine a câştigat trăsnita licitaţie, ci suma pe care acesta a scos-o din buzunar pentru a pune mâna pe o adresă(!) de e-mail: nici mai mult, nici mai puţin decât 380 de lire sterline. Stau şi mă gândesc, oare cât aş lua pe sexyplaystation@yahoo.com... Neaaah!



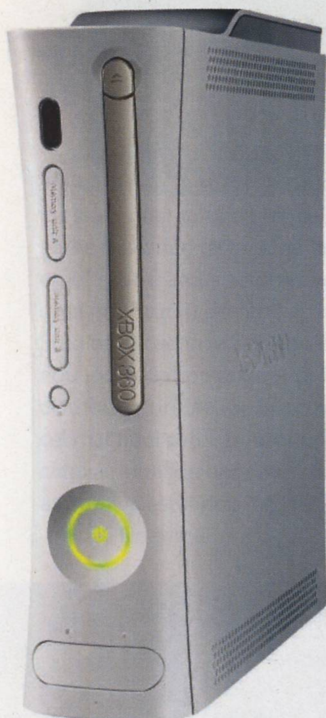
Cartela COSMOTE

0,10 € / min.

către un număr favorit indiferent de rețea!



In touch with life



PROBLEME CU XBOX 360

Cererea pentru aceste console este atât de mare încât Microsoft nu poate nici pe departe satisface momentan multitudinea de comenzi. Unii mai norocoşi au reuşit să pună mâna pe ea şi, evident, au apărut primele impresii. Acestea s-au rezumat la "HUOOOO Microsoft! E defectă, idioţilor, nu mere! Vreau marafeţii înapoi!". Evident, un sâmbure de adevăr există, în sensul că această consolă nu prea funcţionează. Microsoft a dat şi un comunicat de presă prin care a confirmat existenţa unor defecte minore, dar care nu au legătură neapărat cu hardware-ul, ci mai mult cu jocurile în sine... mda, mă rog. Alţii au pus aceste reproşuri pe seama şocului generat de lansare şi a speranţelor prea mari ale consumatorilor (să înţeleg că atunci când cumperi un casetofon, trebuie să te aştepţi să nu funcţioneze?). Dar deocamdată noi ăştia mai prăpădiţi va trebui să aşteptăm un pic cu primele impresii până când ne va pica un Xbox 360 în mână. Aşa că scepticismul ne îndeamnă la răbdare. Hm, să fie la mijloc un soi de conspiraţie?



ELECTRONIC ARTS, PE CULOARELE TRIBUNALELOR

Pernell Harris, proprietarul studioului independent de jocuri Virtual Jam, a dat în judecată compania Electronic Arts. Acesta susţine că EA a încălcat un contract şi o înţelegere confidenţială, ambele cu referire la jocul Madden NFL 06, când a folosit o parte dintre ideile sale în joc fără a i se oferi recompensa materială cuvenită. Bineînţeles, omul încearcă acum să obţină binemeritata recompensă, compensaţii, dar şi sumele necesare achitării costurilor de judecată.

Caracteristica jocului la care se referă Harris este modul NFL Superstar, ce-i permite jucătorului să preia controlul unui jucător NFL, creat de el însuşi, atât pe teren, cât şi în afara lui. Harris a declarat că modul derivă dintr-un joc pe care l-a „servit" celor de la EA în toamna anului 2003, intitulat Heart of a Champion şi care, de asemenea, îi lăsa pe jucători să controleze viaţa de zi cu zi a unui jucător de fotbal american.

Oare de aceea modul NFL Superstar nu se regăseşte în versiunea pentru Xbox 360 a jocului?



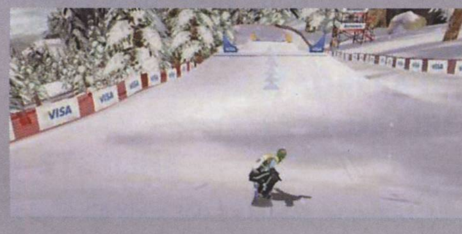
SE VOR LANSA — IANUARIE 2006

The Apprentice	Legacy Interactive
Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive
Scarface: The World Is Yours	VU Games
Jaws Unleashed	Majesco Games
25 to Life	Eidos Interactive
Modern Naval Battles: WWII at Sea	DVG
True Crime: New York City	Aspyr
WWII Tank Commander	Merscom
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive
Torino 2006 - The Official Video Game of the XX Olympic Winter Games	2K Sports



CAMPIONATELE VISA

Visa International, sponsor tradiţional al Jocurilor Olimpice, anunţă lansarea jocului online Campionatele Visa, Torino 2006, un joc online gratuit la care participă jucători din peste 23 de ţări, inclusiv România. Competiţia a început, iar marele câştigător din România va avea ocazia să concureze cu câştigătorii din alte ţări, în cadrul unei competiţii internaţionale care va avea loc la Torino, chiar în timpul Jocurilor Olimpice de iarnă. Premiile adiţionale sunt oferite de Lenovo şi Panasonic şi constau în laptopuri ThinkPad şi sisteme home theatre. Jocul poate fi accesat la adresa www.visa.com şi vă asigur că merită toată atenţia, el fiind dezvoltat de Stuart Moulder de la WildTangent. Iar ca să vă spulber şi ultima umbră de îndoială, aflaţi că Stuart Moulder a lucrat în divizia de jocuri a Microsoft timp de nouă ani, contribuind la dezvoltarea unor jocuri precum Halo, Age of Empires, Close Combat şi Motocross Madness.



TOPUL CELOR MAI VIOLENTE JOCURI

Family Media Guide (Dumnezeu ştie cine mai sunt şi ăştia, dar par importanţi) au făcut publică lista cu cele mai violente 10 jocuri ale anului 2005. Criteriile au fost multe, zic ei, iar fericiţii câştigători sunt: Resident Evil 4, Grand Theft Auto: San Andreas, God of War, Narc, Killer 7, The Warriors, 50 Cent: Bulletproof, Crime Life: Gang Wars, Condemned: Criminal Origins şi True Crime: New York City.

Cum noi am jucat jumătate din lista asta, ne simţim dintr-o dată al naibii de periculoşi. Watch out, I know Kung-Fu!



KiMO

DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE





Flatron Artistic

L1940B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1740P: 300 cd/m²)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Flatron UltraSlim

L1980Q/L1980U
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1980U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1780U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

ARTISTIC

L1720B/L1720P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1720P: 300 cd/m²)
Contrast: 550:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m² (L1520P: 300 cd/m²)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

STYLE.

L1930S/L1930B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1730P: 300 cd/m²)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m² (L1530P: 300 cd/m²)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

STANDARD.

L1915S
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1715S
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160

L1515S
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

STANDARD.

L1950S-SN
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

Interviu Mike Dunkle

Director of Operations and Business Development, Valve Software


Mike Dunkle şi subsemnatul, după o oră şi ceva de întrebări şi răspunsuri


Silviu Stroie şi Mike Dunkle

Când o persoană atât de importantă precum Mike Dunkle de la Valve face o vizită în România, este recomandat să laşi totul la o parte, să pui mâna pe reportofon şi să ai pregătite cât mai multe întrebări posibile. La invitaţia lui Silviu Stroie, şeful Computer Games Online SRL, reprezentantul local Valve, am avut ocazia să aflu pentru voi detalii despre Steam, Half-Life şi următoarele jocuri de la Valve.

Care este numele dumneavoastră şi ce poziţie deţineţi în cadrul Valve?

Numele meu este Mike Dunkle şi sunt Director of Operations and Business Development la Valve Software. Sunt la Valve de cinci ani deja şi m-am ocupat de partea de Business Development în majoritatea timpului. Am ajuns la Valve iniţial pentru a ajuta la crearea Steam-ului, am fost unul dintre cei care au venit cu această idee şi au propus-o celor de la Valve. Acum mă ocup de programul internaţional de Cyber Cafe-uri şi de activităţi zilnice legate de Steam. În acest moment, Valve are aproape 100 de angajaţi, cam 80 se ocupă de jocuri şi Steam, iar 20 de administrare, ca mine.

Ne puteţi spune mai multe despre programul dedicat Cyber Cafe-urilor?

Valve a pornit acest program cu puţin înainte de lansarea versiunii de retail a primului Counter-Strike. Acest program a fost în centrul disputei legale dintre Valve şi Vivendi. Din fericire, am câştigat acest proces şi am reuşit să menţinem controlul asupra acestui program. În acest moment, sunt implicate în el probabil 6.000 de cafe-uri din toată lumea şi adăugăm 1.000 de cafe-uri în fiecare lună. Există aproximativ 150.000 de PC-uri în acest program. Ce e interesant este că zonele cele mai importante sunt Asia: Coreea, Malaysia, Taiwan, Singapore şi apoi Europa de Est: Bulgaria, România, iar acum voi pleca în Rusia pentru a începe şi acolo implementarea acestui program.

De ce Europa de Est? Dat fiind că suntem cunoscuţi ca o zonă în care pirateria este foarte dezvoltată?

Unul dintre celelalte lucruri pe care le fac la Valve se referă exact la această problemă. După cum ştiţi, Steam-ul este o unealtă care luptă cu o eficacitate destul de mare împotriva pirateriei. E adevărat că rata pirateriei este foarte ridicată, dar programul nostru de Cyber Cafe-uri vine cu o mulţime de avantaje pentru atragerea cafe-urilor. Una dintre aceste facilităţi este aceea de a avea jocul nostru nou-nouţ exact în momentul în care se lansează. De exemplu, o să lansăm Darwinia prin Steam, iar Cyber Cafe-urile descarcă în acest moment jocul, urmând ca atunci când e lansat să îl aibă deja instalat. Am mai făcut asta cu Rag Doll Kung-Fu, iar în Asia, în noaptea în care a fost lansat, majoritatea Cyber Cafe-urilor au fost deschise toată noaptea pentru a organiza competiţii cu acest joc.

Pregătiţi şi Sin Episodes...

Da, după cum ştiţi, vom lansa prin Steam şi Red Orchestra, aşa că avem o serie de jocuri de la alţi producători care vor fi lansate prin Steam. Iar când semnăm un astfel de contract cu un alt producător îi oferim şi posibilitatea de a-şi lansa jocul în cadrul acestui program de Cyber Cafe-uri. Aşa că dacă eşti un cafe din România şi vrei să ai cele mai noi jocuri, rapid şi să fie şi legale, atunci te poţi înscrie în programul nostru. Şi apropo de piraterie, mi-am dedicat o bună bucată din timpul meu luptei împotriva acestui fenomen. Asta înseamnă colaborare cu autorităţile locale, similar cu ce fac cei de la Microsoft. De fapt, chiar sunt în contact cu cei de la Microsoft tot timpul. De exemplu, în România ţelul nostru ar fi să legalizăm 75% din Cyber Cafe-uri. Asta ar fi un succes. Dar în acelaşi timp trebuie să ne asigurăm că le oferim tot timpul ceva nou.

„De exemplu, în România ţelul nostru ar fi să legalizăm 75% din Cyber Cafe-uri. Asta ar fi un succes. Dar în acelaşi timp trebuie să ne asigurăm că le oferim tot timpul ceva nou."

Nu cumva v-a şi ajutat pirateria din România? Pentru că, în cele din urmă, aşa a devenit Counter-Strike extrem de popular.

Da... Nu o să te contrazic. CS a devenit foarte popular şi vom lucra în continuare pentru a-i menţine popularitatea, dar nu vom aplica un tratament preferenţial nici unui joc, pentru că vrem să se dezvolte toate la fel de mult.

Avem în Steam implementate nişte programe legate direct de Cyber Cafe-uri. De fapt, este prima dată când vorbesc de asta în afara Coreei... Este vorba de un concept numit „frequent player", care îi permite unui jucător să participe la diverse competiţii (cu premii oferite de Valve sau de reprezentanţii noştri locali) nu pe baza talentului său la jocul respectiv, ci a timpului pe care l-a petrecut în el. Vrem de asemenea să susţinem crearea de ligi în cadrul cafe-urilor. Avem de exemplu chiar acum o competiţie importantă în Coreea de Sud şi am vrea să aducem acest concept şi aici. Vom începe din 2006 o competiţie numită Counter-Strike: Source Game Night în cafe-urile din America de Nord şi Anglia, unde, la fel, se pot câştiga diverse premii după o noapte de meciuri.

Aşadar, programul de Cyber Cafe-uri este foarte important pentru noi. De fapt, sunt trei mari direcţii de afaceri pe care le urmează Valve: avem partea de retail, foarte importantă, apoi avem Steam-ul şi apoi acest program de Cyber Cafe-uri. Toate trei se suportă una pe alta şi sunt toate foarte importante pentru Valve.

Plănuiţi să renunţaţi în viitor la partea de retail?

Nu, în nici un caz. Partea de retail este mult prea mare şi prea importantă pentru noi. Ce e haios este că, în acest moment, una dintre cele mai dese „plângeri" pe care le aud de la clienţii de pe partea de distribuţie online se referă la dorinţa acestora de a avea şi CD-ul sau cutia

jocului. Ceea ce e de înţeles... Însă eu, de exemplu, nu cred că am mai cumpărat software pe CD sau DVD de vreo doi ani, în afară de jocuri. Tot ce am, am cumpărat online. Şi cred că World of Warcraft a fost ultimul joc pe care l-am cumpărat online. Aşa că dacă mă întrebi „vor vrea oamenii să treacă peste cinci ani numai pe distribuţie digitală?", nu aş şti să-ţi dau un răspuns sigur, este o întrebare dificilă. Partea de retail va fi întotdeauna importantă pentru noi. Avem de exemplu o relaţie foarte bună cu EA acum, iar EA este o companie foarte bună când vine vorba de aşa ceva.

Şi alte mari firme de distribuţie îşi pun bazele propriilor lor sisteme de distribuţie online. Ce părere aveţi despre asta?

Nu mă deranjează. Noi ne concentrăm pe relaţia noastră cu alţi producători. Cu Steam am vrut să punem bazele unui sistem de distribuţie care să îi avantajeze pe micii producători, să poată produce jocuri şi să le vândă. Un joc care se va vinde în doar 50.000 de copii s-ar putea să nu atragă interesul firmelor mari de distribuţie retail, dar nu ar avea nici o problemă să se distribuie online. Rag Doll Kung-Fu este un exemplu perfect pentru asta şi sper ca şi Red Orchestra şi altele să aibă acelaşi succes.

Iar faptul că şi alte firme de distribuţie preiau aceeaşi idee o legitimizează, de fapt. Distribuţia online devine parte integrantă a fiecărei firme de distribuţie.

Cât despre piraterie în distribuţia online, pentru Half-Life 2 trebuia să fii conectat la Steam ca să îl joci, aşa că asta a rezolvat nişte probleme. De asemenea, pentru prima dată, un joc s-a lansat în întreaga lume în aceeaşi zi. Am avut evident şi noi probleme cu pirateria, dar nu aşa de multe ca într-un model de distribuţie obişnuit. A fost un eveniment de succes.

Va fi Aftermath distribuit exclusiv prin Steam?

Nu s-a ajuns încă la o decizie în această privinţă. Va fi cu siguranţă distribuit prin Steam, dar avem în minte şi alte opţiuni. În acest moment, nu cred că va fi nici un joc distribuit exclusiv prin Steam, doar dacă nu sunt jocuri foarte mici.

Cum poate o persoană obişnuită să producă un MOD şi să ajungă să scoată bani de pe urma lui?

Noi recomandăm să terminaţi o versiune jucabilă, să folosiţi SDK-ul nostru şi să ne contactaţi la sdk@valvesoftware.com sau steambussiness@valvesoftware.com şi să ne arătaţi ce aveţi. Sunt câteva praguri care trebuie depăşite, ca de exemplu 1.000 de jucători pentru proiectul vostru. Atunci vom dori să ne contactaţi. Dar nu este un lucru strict. Atâta timp cât e bun, vom fi interesaţi de proiect. Valve crede în cei „mici", tocmai de aceea am creat un pachet de tehnologii destinat acestora, pentru a-i ajuta. Tot ce trebuie să faceţi pentru a avea acces la SDK este să aveţi un cont la Steam. Iar SDK-ul de Steam vă dă posibilitatea să aveţi acces la foarte multe lucruri din joc, plus o sumedenie de unelte destinate modding-ului. Avem oameni care fac RPG-uri, jocuri de sport, de strategie sau simulatoare auto, pentru că engine-ul le permite asta. Sper să vedem în curând astfel de proiecte independente lansate pe Steam. Dar puteţi de asemenea să nu folosiţi software-ul nostru. Un exemplu foarte bun pentru asta este Red Orchestra, care este un MOD de Unreal Tournament. Sau Rag Doll Kung-Fu, care este pe un alt engine.

„Avem o statistică cu jucătorii online, iar atunci când s-a lansat World of Warcraft ne aşteptam să vedem nişte scăderi, dar nu, numărul de jucători a continuat să crească în mod constant."

Cât de profitabilă poate fi pentru micii producători distribuţia prin Steam faţă de retail?

Depinde de vânzări. Dar asta vrem să oferim producătorilor, ceva mai avantajos decât distribuţia normală. În retail, lucrurile sunt foarte complicate şi costă foarte mult. La Steam ce costă cel mai mult este lăţimea de bandă. Valve cumpără constant lăţime de bandă în întreaga lume, iar costurile pentru asta scad din ce în ce mai mult, însă tot este o investiţie destul de mare. În momentul acesta avem cam 200 de servere care se ocupă doar de distribuţia de conţinut. E o infrastructură imensă. Este însă clar că este mai profitabil pe Steam decât prin retail, pentru producător. Însă nu spunem nimănui „Nu distribui prin retail", pentru că este un lucru foarte important, chiar şi pentru Valve. Steam este foarte avantajos pentru jocurile care nu s-ar vinde într-un număr foarte mare prin retail.

„Cu Steam am vrut să punem bazele unui sistem de distribuţie care să îi avantajeze pe micii producători, să poată produce jocuri şi să le vândă."

Câţi useri are Steam-ul?

O să încerc să aproximez. În fiecare lună avem cam 2,5 milioane de useri unici care intră pe Steam, fie că o fac pentru a juca un joc sau pentru a download-a o hartă nouă sau un patch.



Steam, unul dintre cele mai importante proiecte ale celor de la Valve

Care a fost cel mai popular joc lansat pe Steam până acum?

Cu siguranţă, Counter-Strike.

Spuneaţi ceva mai devreme despre World of Warcraft...

Da, multă lume din Valve joacă World of Warcraft.

Cum v-a afectat lansarea acestui joc? S-a redus numărul de jucători din Counter-Strike sau de useri din Steam?

Nu s-a simţit. Sunt până la urmă două tipuri diferite de jocuri, iar cine vrea să le joace pe amândouă, poate să o facă. Avem o statistică cu jucătorii online, iar atunci când s-a lansat World of Warcraft, ne aşteptam să vedem nişte scăderi, dar nu, numărul de jucători a continuat să crească în mod constant. Aşa că ori piaţa s-a mărit, ori oamenii pot să le joace pe amândouă fără probleme.

De asemenea, World of Warcraft este diferit în cafe-uri, pentru că userul individual este cel care deţine contul de joc. Pe când în cazul nostru, cafe-ul are contul. Aşa că cineva care se duce într-un astfel de cafe îşi plăteşte ora şi are toate jocurile noastre incluse în acel preţ. Pe când la World of Warcraft trebuie să-ţi plăteşti atât ora, cât şi contul de joc. În plus, nu ai competiţiile pe care le organizăm noi cu Counter-Strike.

În legătură cu competiţiile, cum plănuiţi să luptaţi împotriva cheating-ului online?

Avem o echipă de oameni la Valve care lucrează constant la programul nostru de anti-cheating, pentru că este o problemă foarte importantă pentru noi. Atâta timp cât joci pe un server autorizat, nu ar trebui să existe probleme. De exemplu, dacă cineva se duce într-un cafe şi încearcă un cheat, contul respectivului cafe va fi blocat, aşa că posesorii de cafe-uri ţin foarte mult să nu aibă asemenea jucători în sălile lor.

V-aţi gândit să folosiţi Steam-ul ca un program de file sharing peer-to-peer, gen Bittorrent?

„În fiecare lună avem cam 2,5 milioane de useri unici care intră pe Steam, fie că o fac pentru a juca un joc, fie pentru a download-a o hartă nouă sau un patch."

Suntem interesaţi să integrăm concepte asemănătoare în Steam. De ceva vreme, l-am angajat pe cel care a creat Bittorrent-ul, iar el ne-a

arătat multe lucruri noi pe care le-am şi încorporat. Este dificil, pentru că în conceptul din spatele Bittorrent-ului avem o mulţime de oameni care au deja fişierul respectiv, pe când noi nu avem decât câteva servere de pe care oferim conţinut. Dar este o metodă foarte eficientă. De exemplu, tocmai am lansat noua hartă nuke, iar lăţimea noastră de bandă totală din întreaga lume a sărit la 10 GB/s, ceea ce este comparabil cu ce poate face un torrent. Aşa că putem oferi conţinut destul de rapid. Dar asta depinde în final de lăţimea de bandă de care dispune utilizatorul. Ce e foarte haios este că în SUA media lăţimii de bandă este sub 1,5 MB/sec, ceea ce este foarte puţin în comparaţie cu alte ţări. De exemplu, în Coreea de Sud, se ajunge la 25 MB/sec la majoritatea utilizatorilor. Poate tocmai de aceea nu primim niciodată plângeri din Coreea când lansăm conţinut nou pe Steam.

Aşa că ne interesează tot timpul noile tehnologii. Valve este până la urmă o companie axată pe tehnologie.

Este adevărat că Aftermath a fost amânat tocmai pentru a încorpora noi tehnologii în el?

Sincer, nu pot să răspund la această întrebare. De fapt, data de lansare a jocului ţine de cât de mulţumiţi sunt cei de la Valve de el. Aşa că va fi lansat când va fi gata, ceea ce este valabil pentru toate jocurile produse la Valve. Intern, data de lansare pentru Aftermath este februarie-martie 2006. Suntem foarte atenţi şi greu de mulţumit când vine vorba de jocurile noastre. Suntem cei mai duri critici ai produselor noastre.

„Da, avem şi alte planuri în afara seriei Half-Life"

Cum a fost să amânaţi lansarea lui Half-Life 2 pentru un an, din punctul vostru de vedere?

Nimănui nu-i place o amânare…

Jocul era aproape gata când a survenit această amânare?

Da, era foarte aproape de final. Eram la faza de finalizare. Dar am adăugat multe lucruri noi în joc, pentru că în acea perioadă de un an am avut mulţi oameni care deveniseră disponibili. Nu toată lumea a fost afectată în aceeaşi măsură de această lansare.

Valve s-a schimbat de atunci, intern. Totul este foarte bine protejat acum.

Dar, în cele din urmă, am produs un joc care a plăcut publicului şi încă îi mai place. Toată lumea a fost evident supărată pe această amânare, dar acum suntem mulţumiţi de ceea ce am lansat. Iar când vom lansa Aftermath cred că oamenii vor fi mulţumiţi şi de el. Nu spun mai multe despre joc, pentru că nu ştiu. Nici nu aş vrea, fiindcă la câte întâlniri cu presa am, mi-ar fi destul de dificil.

„Nici un joc nu a fost întârziat pentru Steam. Nu am amânat Half-Life 2 pentru a fi lansat laolaltă cu Steam. Dacă Steam nu era gata odată cu Half-Life 2, atunci nu era lansat cu acesta, nici nu intra în discuţie."

Ce urmează după Aftermath?

Vom continua să lucrăm la conţinut nou pentru jocurile deja lansate. Ne-am propus să continuăm povestea din Half-Life pentru încă o bună bucată de timp. În acest moment, este foarte important pentru noi să lansăm noi hărţi pentru Day of Defeat şi Counter-Strike: Source. Cu ajutorul Steam-ului suntem foarte curioşi să vedem cum va funcţiona un joc episodic precum Sin. Din punctul meu de vedere, ca jucător, mi se pare foarte important să primesc conţinut tot timpul prin Steam. Oamenilor le place asta.

Are Valve şi alte planuri în afară de continuarea „familiei" de jocuri ce ţin de Half-Life?

Da, avem şi alte planuri, dar nu vă pot spune nimic despre ele.

Ca Business Development Manager, văd cel puţin trei oportunităţi noi de afaceri pe săptămână din partea celor care lucrează la Valve. Suntem o companie foarte deschisă la idei, chit că vin din interior sau din exterior. Dar nu pot să vă spun nimic despre ele, îmi pare rău.

Aţi fost una dintre primele persoane care au lucrat la Steam. Din afară a fost văzut ca un proces îndelungat şi destul de dificil. Cum a fost din punctul vostru de vedere?

Steam este o tehnologie dificilă, care se schimbă şi creşte mereu. Ca să fiu sincer, din punctul de vedere al unuia care a lucrat la el, dacă vă uitaţi la ce a trebuit să facă Steam-ul, la momentele dificile prin care a trecut, cred că erau de aşteptat. Când l-am lansat pentru prima oară, a trebuit să susţinem întreaga comunitate de Counter-Strike 1.6, care era de câteva milioane de oameni pe care ar fi trebuit să-i trecem la noua tehnologie din prima. Steam s-a maturizat între timp şi s-au adăugat noi componente. Putea să fie lansat mai rapid? Da, clar, se putea. Dar, din interior, sunt de părere că în cele din urmă a ajuns unde trebuia.

Nici un joc nu a fost întârziat pentru Steam. Nu am amânat Half-Life 2 pentru a fi lansat laolaltă cu Steam. Dacă Steam nu era gata odată cu Half-Life 2, atunci nu era lansat cu acesta, nici nu intra în discuţie. Astăzi, Steam este o componentă importantă a lui Valve, dar când era încă în producţie nu era deasupra nici unui alt proiect de-al nostru. Iar Steam este o tehnologie într-o continuă dezvoltare, întotdeauna apar noi elemente când vine vorba despre distribuţia online.

Modelul de distribuţie online gen Steam a început să fie copiat nu numai de companii din industria de jocuri, ci şi de cele din industria de filme sau de muzică…

Da, toată lumea încearcă aşa ceva, dar cu tehnologii diferite. Nu ne considerăm în competiţie cu ei pentru că este vorba de lucruri diferite, până la urmă.

V-aţi gândit să distribuiţi muzică, de exemplu?

Da, ne-am gândit şi la asta. Dacă mâine ar veni cineva care să ne propună să distribuim un film sau un album prin Steam, am fi interesaţi. Nu ştiu dacă am face-o până la urmă, dar am discuta cu ei. Nimic nu împiedică Steam-ul să distribuie şi altceva decât jocuri. Dar în acest moment nu avem nimic planificat în această direcţie.

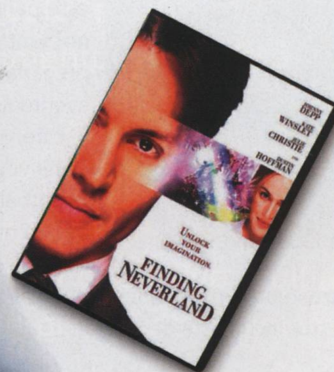
■ **Mitza**

Half-Life 2: Aftermath, primul expansion pentru HL2

Jocuri, filme, prieteni... PlayStation







4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =

899 RON

inclusiv TVA

Ofertă în limita stocului disponibil

De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

"", "PlayStation" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.
"" este o marcă înregistrată a Sony Corporation.
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.

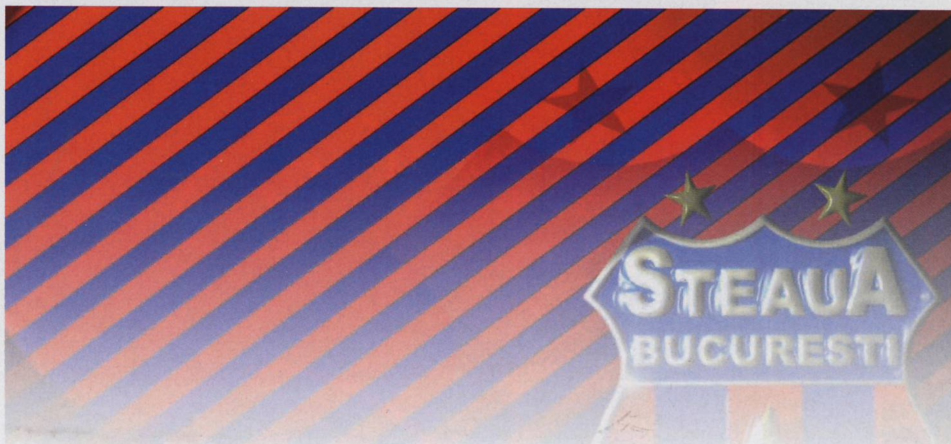
PlayStation®2

merită să joci **originale!**



De vorbă cu campionii

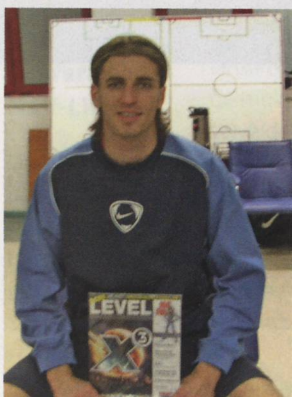
Pentru că gamerul sare de unde nu te aştepţi, iar sezonul lansărilor de simulatoare sportive tocmai s-a încheiat, ne-am gândit să vedem cum stau lucrurile prin lotul echipei campioane. La fotbal... în „11"... adică în lotul Stelei. Am stat de vorbă cu Victoraş Iacob, Florin Lovin şi Mihai Neşu, câte un reprezentant al fiecărui compartiment al echipei.



L: Să începem cu jocurile voastre preferate...

V.I.: Pe PC prefer în primul rând jocurile de strategie, în special Age of Empires. Le-am luat pe toate la rând. De patru ani joc şi managere, în special Championship Manager, acum Football Manager. Iar pe Xbox joc shooter-e şi fotbal, Pro Evolution şi FIFA.

M.N.: Eu am început să mă plictisesc de FIFA, acum prefer mai mult jocurile de la EA Big, sunt mai interesante. Joc FIFA Street, NBA Street şi SSX On Tour. Dar pe PC mai puţin acum, mai mult pe PSP. Cred că avem 10 sau 11 în echipă. A câştigat teren în faţa laptopului, mulţi nici nu şi-l mai aduc.



F.L.: Ar fi FIFA şi jocurile de strategie. Dar îmi plac şi managerele, care pentru noi sunt şi o pregătire în eventualitatea în care, după ce ne vom lăsa de fotbal, vom dori să ne apucăm şi de antrenorat. Totuşi, principalul rol al acestor jocuri este de relaxare.

L: Să vorbim puţin de tactica pe care o folosiţi la Football Manager: cum sunt aşezate echipele conduse de Iacob şi Lovin?

F.L.: Eu prefer tactica 4-4-1-1, aceeaşi pe care o folosim şi la Steaua, cu un vârf mai împins şi unul mai retras Această tactică acoperă foarte bine tot terenul şi chiar dacă la prima vedere nu pare ofensivă, acel vârf împins e foarte bine susţinut din spate. Iar primul „11" arată ca în realitate.

V.I.: Eu merg pe un sistem mai riscant, un 3-4-3. Prefer jocul cu trei atacanţi şi îmi place să înscriu de multe ori chiar dacă mă las descoperit.

Mihai Neşu: „Managerele mi se par plictisitoare, de aceea nici nu cred că am să mă fac antrenor vreodată."

L: Să presupunem că bugetul nu ar fi o problemă, la fel şi acordul jucătorilor. Ce transferuri ai face în realitate?

F.L.: Ca orice antrenor, l-aş dori pe Ronaldinho, care practic nu mai e doar un fotbalist, ci e o adevărată industrie. Dacă e să luăm în considerare şi aspectul financiar, poate să rezolve bugetul unui club. Pe lângă brazilian, ideal într-o echipă ar fi cuplul de fundaşi centrali, Alessandro Nesta şi Fabio Cannavaro, după părerea mea cel mai bun din lume. Cam atât în linii mari pentru că prea multe schimbări la echipă pot crea un şoc care de multe ori nu poate fi suportat.

Victoraş Iacob despre Football Manager: „Jocul acesta creează dependenţă. E ca un drog."



Relaţiile de şoc te schimbă, nu mai există aceeaşi omogenitate.

L: Cum vede fotbalistul Iacob competiţia dintre Pro Evolution Soccer şi FIFA?

V.I.: La Pro Evolution am grupa mea de prieteni cu care joc de câţiva ani buni şi e jocul de fotbal care mă pasionează cel mai mult. Din punctul meu de vedere, este mult mai realist decât FIFA. Jocul e greu pe trei stele, în schimb am observat că pe patru sau pe cinci stele e mai uşor. Jocul are execuţii şi faze mai frumoase.

L: Care sunt campionii din lotul Stelei?

F.L.: La FIFA cu siguranţă Neşu este campionul, iar la manager Victoraş Iacob ocupă primul loc. Eu sunt acolo la bătaie, încerc să-i ajung din urmă chiar dacă ei sunt gameri mai înrăiţi.

V.I.: Pro Evolution Soccer nu prea joc cu colegii, FIFA am mai jucat şi pot să spun că joc destul de bine. Neşu e cel mai dificil adversar, însă şi Lovin e destul de bun şi de obicei ne împărţim victoriile.

L: Punctele aduse de echipele noastre plasează România pe primul loc în acest moment (n.r. 1.12.05) în clasamentul UEFA, urmată de Anglia, Italia şi Spania. Crezi că pe lângă un loc în plus pentru Champions League primim şi un loc în FIFA?

M.N.: Sper ca de la anul, dacă mergem bine în cupa UEFA, să ne bage şi pe noi. Măcar la „Other Teams", dacă nu tot campionatul. Până atunci, avem patch-urile care au adus în fiecare an Divizia A în FIFA. La Football Manager am văzut că avem şi campionatul nostru şi e foarte bine făcut. La Steaua e acelaşi lot, iar indicii jucătorilor sunt aproape de realitate. S-au documentat bine.



■ **Rzarectha**

Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.

Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

In fiecare duminică în rețeaua Radio Mix




Pssst!

- **Producător** IO Interactive
- **Distribuitor** Eidos
- **Data apariției** primăvara 2006
- **ON-LINE** www.hitmanbloodmoney.com

Seria Hitman s-a bucurat dintotdeauna de succes. Cheliosul cu sânge rece care găseşte mereu noi moduri de a ucide un om contra cost a strâns o mulţime de admiratori în jurul său, mereu nerăbdători să încalţe pantofii însângeraţi ai eroului de câte ori le este oferită ocazia. Agentul 47, unul dintre cele mai controversate şi mai brutale personaje pe care le-a oferit industria jocurilor, va intra din nou în casele noastre. La fel de interesant şi de neîndurător, dar mai brutal ca niciodată şi extrem de profesionist, cel mai bun asasin din lume se pregăteşte pentru ceea ce pare a fi ultima sa misiune în cadrul ICA, oferind un motiv în plus de îngrijorare pentru părinţii de pretutindeni. Hitman: Blood Money rămâne acelaşi joc nerecomandat minorilor, dar pe care aceştia îl vor juca indiferent de rating. Producătorul, IO Interactive, a declarat că intenţionează să ducă întreaga experienţă la un nou nivel, într-un joc de acţiune împodobit cu noi caracteristici şi elemente de gameplay, pentru a ne oferi cel mai bun Hitman din serie şi cea mai realistă simulare a vieţii unui asasin fără scrupule.

Banii vorbesc

În Hitman: Blood Money, Agentul 47 se trezeşte prins la mijloc într-un război izbucnit ca din senin între două agenţii contractante rivale. În clipa în care asasinii din cadrul

Plăcerea de a ucide

HITMAN BLOOD MONEY


Nimeni nu mişcă sau grăsana o-ncasează

propriei sale agenţii încep să fie eliminaţi sistematic, devine evident că în joc a intrat o agenţie mult mai puternică. Dintr-o dată, 47 pierde orice contact cu agenţia căreia îi serveşte interesele şi simte că următoarea ţintă poate fi chiar el. Împăcat oarecum cu ideea că ICA nu mai există, îşi strânge repede jucăriile şi se mută în America, unde va încerca să-şi continue nestingherit activitatea şi să descopere adevărul ce se ascunde în spatele asasinatelor. Începând cu Las Vegas şi o serie de alte state americane, mirosul banilor îi va purta paşii de acum înainte printr-o mulţime de alte locaţii exotice de pe întreg cuprinsul globului. Un asasin bun va rămâne întotdeauna un asasin, în ciuda băilor de sânge pe care le-a organizat de-a lungul carierei şi a morţii ce i-a însoţit mereu acţiunile, nu-i aşa?

Cam atât despre poveste, despre care am fost asiguraţi că nu va duce lipsa răsturnărilor de situaţie aferente şi a surprizelor ce ne vor lăsa cu guriţele căscate. Atât Eidos, cât şi cei de la IO au sigilat orificiile prin care noi informaţii legate de firul narativ al jocului ar putea transpira. La urma urmei, e mai bine aşa.

Tuning pentru 47

Agentul 47 a învăţat multe de la ultima sa reprezentaţie, dar în ciuda unei poveşti diferite, felul în care ni se prezintă şi modurile în care acţionează le vor părea familiare celor care au jucat titlurile anterioare din serie. Misiunile ne trimit din nou pe urmele unor persoane cu greutate, cum ar fi demnitari din Orientul Mijlociu, capi ai mafiei, oameni de ştiinţă şi extremişti pe care-i vom reduce la tăcere folosind o varietate de arme de foc şi diverse metode „curate". Pe lângă amortizorul armei, jucătorul va putea folosi corzi de pian pentru a-şi strânge de gât adversarii, bâte de baseball pentru a le împrăştia creierii pe pereţi şi o mulţime de alte unelte mai mult sau mai puţin ascuţite. Dintre acestea se remarcă (prin funcţionalitate, bineînţeles) un pistol de puşcat cuie, extrem de folositor dacă încearcă să le bage adversarilor bine minţile-n cap. Atât de bine, încât riscă să le iasă pe urechi... Vor exista, de asemenea, o serie de arme noi, complet upgradabile, cheltuind în acest scop banii pe care 47 i-a câştigat cu trudă. Dar cheliosul asasin nu se va folosi doar de arsenalul său „clasic", mâinile sale învăţând între timp noi şmecherii cu care îşi va surprinde victimele. Printre acestea, putem aminti sucitul gâturilor dintr-o singură mişcare, de exemplu, o tehnică pe cât de mortală, pe atât de silenţioasă, sau smulgerea armelor din mâinile adversarului, situaţie în care bănuiţi şi singuri ce păţeşte nefericitul. Ori, şi mai bine, dacă distanţa faţă de adversar este mică şi nu mai are timp să scoată arma, un cap expediat în plină figură rezolvă problema pe loc. Urmează apoi curăţenia, agentul ascunzând corpurile neînsufleţite prin tomberoane şi tot felul de cutii pentru a le feri de ochii curioşilor. Dar să zicem că nu ţine figura, iar cineva îi descoperă pe amicii noştri necuvântători, dând apoi alarma. Ei bine, ce-ar fi dacă, în loc să-i strângem de gât sau să-i ciuruim, aceştia ar suferi un „mic" accident? Un candelabru se poate desprinde oricând de tavan. Ghinion.

47, gimnastul, şi terenul lui de joacă

Antrenamentele i-au prins bine lui 47, care n-a stat pe gânduri şi s-a înscris la cursurile unei şcoli de gimnastică pentru a face faţă noilor provocări. Acum se poate căţăra şi sări fără efort peste pereţi sau alte obiecte, se poate da peste cap şi escalada diverse obstacole asemenea unui acrobat de profesie. Cu siguranţă, Prinţul Persan îşi roade deja unghiile de invidie. Dar inamicii nu-l vor lăsa pe 47 să se maimuţărească în voie pe garduri, aceştia sancţionându-i acum mult mai drastic greşelile comise. Inteligenţa lor artificială a suferit îmbunătăţiri majore în Hitman: Blood Money: gărzile reacţionează imediat dacă descoperă, spre exemplu, urmele roşii de paşi pe care 47 le lasă în urmă dacă a călcat în sângele victimei şi ciulesc bine urechile la acţiunile NPC-urilor. Acum, acestea se vor comporta mult mai realist, îngreunând şi mai mult misiunea agentului. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns, producătorul a introdus sistemul Notoriety, ceea ce înseamnă că jucătorul nu va mai putea organiza băi de sânge fără a-şi vedea portretul robot pe prima pagină a ziarelor. Riscul de a fi recunoscut pe viitor de către un civil sau inamic va creşte considerabil.


Ha! Sunt oarbe!

Să ucizi cu plăcere

Hitman: Blood Money nu se vrea a fi doar un joc provocator din punct de vedere al complexităţii, ci şi unul care să arate bine, IO învelindu-l în cea mai nouă versiune a engine-ului grafic Glacier. Rămâne de văzut însă câte dintre promisiunile producătorului se vor adeveri şi dacă într-adevăr vom face cunoştinţă cu cel mai bun joc din serie. La primăvară.

KiMO



Puţin mai sus, te rog

Smith. Agent... Smith





„Tutunul dăunează grav sănătății"



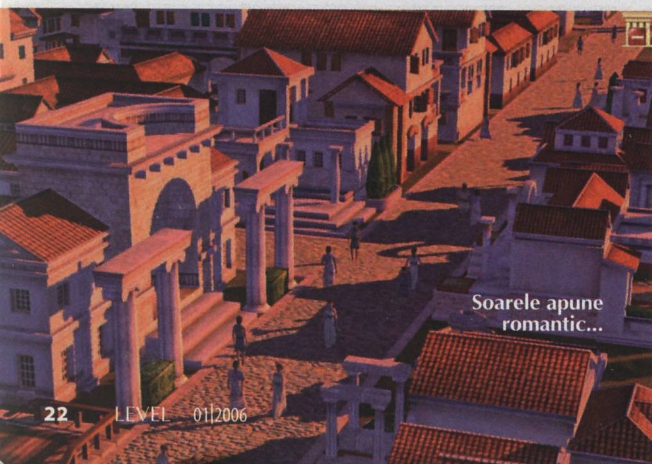
Uite aici un primar ordonat

De la Manole citire

CAESAR IV

Producător: Tilted Mill Entertainment ▸ **Distribuitor:** Vivendi Universal Games ▸ **Data apariției:** trim. IV 2006 ▸ **Online:** www.caesariv.com

Totul a pornit de la o cărămidă. Una mare și grea... Să vă povestesc cum. Se făcea că Manole dădea de zor târcoale noii clădiri pe care tocmai o construise. Se oprea din când în când, cu un vădit aer de satisfacție pe față, și cuprindea întreg edificiul cu privirea. Zece Ane folosise pentru zidirea lui, printre care cea de-a cincea soție, soacra acesteia, nepoțica, fiica vecinului și mama măcelarului. Dintr-o dată, s-a trezit cu o cărămidă în cap, care l-a smucit violent din reverie. „Trebuie să fie un semn de sus", și-a spus acesta dezlipindu-și cu greu cărămida de față. Și, într-adevăr, chiar era un semn de sus: de pe acoperișul clădirii, un vlăjgan îi arăta viguros degetul mijlociu. „Bă, meștere, eu m-am răzgândit! O vreau pe Ana mea înapoi, că n-are cine să dea de mâncare la copii!". În acel moment, Manole a avut o revelație. Și-a dat seama că lucrările pe bază de Ane nu rentează, piața acestora fiind una mult prea fluctuantă pentru simțul său pragmatic. Așa că a trecut la următorul pas firesc al existenței sale de meșter versat, și anume construcțiile pe bază de pixeli. Adică city-builder-ele. A fost pe deplin satisfăcut de Caesar, Pharaoh și Zeus, ustensilele puse la dispoziție de către cei de la Impressions Games, însa când a venit vorba de Tilted Mill și al lor Children of the Nile, i-a cam scăpat cărămida din mână. Acum, așteaptă să vadă dacă va continua pe drumul acesta sau se va întoarce la Anele sale... Răspunsul, după o scurtă pauză publicitară.



Soarele apune romantic...

Noul Cărămidol: construiești de nu te vezi!

Răspunsul de mai sus stă, de fapt, în mâinile celor de la Tilted Mill. Care, în mod cert, nu trebuie să calce întru totul pe drumul bătătorit de Children of the Nile, în special în ceea ce privește interfața și celelalte mici sau mari probleme ale sale. Dar să vedem ce are de oferit lui Manole acest nou Caesar, care îl va trage de guler și îl va pune conducător al unei noi provincii romane.

Odată așezat în scaunul puterii, va trebui să asigure propășirea celor de sub conducerea sa. În primul rând, numele de Manole îi dă ghes să construiască. Și aici, ca și la începutul articolului, totul începe de la o cărămidă. Și de la o bucată tasată de verdeață. Din cărămidă vor lua naștere casele locuitorilor și restul de construcții necesare unui oraș prosper, pre-


... iar luptele sunt pe cale să înceapă

verticală ori pe orizontală. Asta conferă mâinii de meşter noi posibilităţi arhitectonice şi, în fond, dă oraşului un aspect mai realist.

Ca toate să funcţioneze bine şi oraşul să fie oraş, avem nevoie de locuitori. Care vor păşi pe străzile noastre numai dacă avem grijă de nevoile, sănătatea, fericirea şi siguranţa lor. Spre fericirea noastră, se preconizează că aceştia vor fi inteligenţi, în sensul că vor găsi ceva de făcut şi apoi vor căuta să îndeplinească acel ceva cât mai eficient posibil. Asta, însă, numai cu condiţia ca noi să le înlesnim calea către obiectivul lor. De asemenea, omuleţii mai au şi obiceiul de a interacţiona cu mediul înconjurător şi, în urma dobândirii unei conştiinţe proprii, şi pe cel de a ne spune verde-n faţă ce cred despre oraşul nostru. Dând iarăşi citire numerelor, vor fi peste 75 de cetăţeni distincţi din cap până-n picioare.

ce nu ştie Caesar, însă, e că Manole are pile la producători şi că finalul jocului îl va găsi pe postul de conducător al Imperiului Roman. Dar până la final e cale destul de lungă, pentru că odată ce misiunea într-o anumită provincie e îndeplinită, altele vor bate la uşă să fie luate în primire. Astfel, datoria îl va purta pe plaiuri din Sicilia, Spania, Britania, Germania, Grecia, Asia Mică, Egipt, Iudeea şi, surpriză, România, unde sigur va încinge o horă cu Negru-Vodă. Asta dacă nu-l va încinge Negru-Vodă pe meşter mai întâi, pentru că a uitat să-i pună termopane la mănăstire.

Spre deosebire de titlurile anterioare, în care partea de simulare cântărea în balanţă la fel de mult ca şi cea de strategie, acum cea din urmă cică va cam rupe balanţa. Mai ales că în taler va sta şi o felie consistentă de diplomaţie ce priveşte atât imperiul, cât şi provinciile străine. Atâta timp cât nu-i pică lui Manole în cap şi nu-i cauzează o comoţie cerebrală, totul va fi în regulă.

cum cele care asigură divertismentul, cele ale pompierilor sau clinicile şi spitalele. Desigur, toate serviciile asigurate de aceste clădiri trebuie să fie duse în cârcă de o industrie zdravănă. Dacă e să jonglăm puţin cu numerele şi nu suntem jongleri profesionişti, pe jos ne vor scăpa nu mai puţin de 100 de clădiri diferite.

După ce edificiile au fost ridicate, intervine bucăţica tasată de verdeaţă, care se va transforma în drumuri, străzi şi reţele de străzi, precum şi în rute comerciale. Acestea din urmă sunt foarte necesare oraşului nostru, deoarece trocul va avea un rol important în joc, fiindu-ne puse la dispoziţie peste 30 de tipuri de resurse pentru comerţ sau pentru a fi folosite în alte scopuri. O inovaţie interesantă în legătură cu drumurile e că acum acestea pot ocupa o poziţie oricât de piezişă vrea colbul lor, spre deosebire de jocurile anterioare, în care erau obligate să stea ori pe

„Spre deosebire de titlurile anterioare, în care partea de simulare cântărea în balanţă la fel de mult ca şi cea de strategie, acum cea din urmă cică va cam rupe balanţa"

Manole, Manole...

Meşterului nostru îi va pica bine diploma de la ASE, întrucât va trebui să ia în mâini şi partea financiară. Împăratul va sta tot timpul cu un ochi pe vistierie şi cu celălalt pe provincia lui Manole, aşa că mare grijă să sărim cu banul la timp. Ceea

Manolae, morituri te salutam!

Modurile de joc sunt nesurprinzătoarele „Career", scenariile „standalone" şi „sandbox"-ul, ancorate împreună în jurul a vreo 100 de ore


Asta-i statuia aia cu calul din faţă de la Inter?

de joc. Grafica se anunţă a fi un 3D spilcuit până-n ultimul fir de pixel, iar motorul pe nume „Linden" vine cu un zoom straşnic şi cu animaţii care îşi fac simţită prezenţa destul de des (de pildă, când Coliseum-ul e activ şi plin de oameni). Muzica va fi compusă de Keith Zizza, cel care a „concertat" şi cu prilejul lui Children of the Nile.

Una peste alta, lui Manole îi prieşte burlăcia. Nu are cine să-l pună să-şi adune şosetele nespălate din bucătărie sau cine să-l certe că n-a lăsat jos capacul de la closet. Aşa că tot ce îşi poate dori e ca Tilted Mill să nu dea chix. Altfel, va trebui să-şi caute din nou nevastă... Una mare şi grea, ca o cărămidă uriaşă.

The Psycho


În colţ puteţi observa circuitul de F1




John Hare, părintele Sensible Soccer


... şi ce ne aşteaptă

▸ **Producător** Kuju Entertainment ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Data apariţiei** trim. II 2006 ▸ **ON-LINE** www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer

Un clasic se întoarce

Joystick-uri rupte, goluri de senzaţie, meciuri de infarct, ritm infernal, pe scurt Sensible Soccer, un joc genial a cărui ultimă reprezentaţie a avut loc în 1998. După şapte ani în care comunitatea acestui joc a continuat să producă update-uri, se pare că nasul fin al celor de la Codemasters a simţit potenţialul micilor fotbalişti. Alături de Jon Hare, designer şi producător al variantei originale, aceştia s-au pus pe treabă şi ne anunţă că în primăvara lui 2006 jocul va fi gata pentru PC-urile şi consolele noastre. Totuşi, piaţa a fost testată puţin cu o variantă pentru mobile şi una pe TV, ambele lansate în 2005, iar răspunsul din partea celor care încă mai visează la şuturile cu efect sau spectaculoasele tackle-uri din trecut nu s-a lăsat mult aşteptat. Rezultatul este proiectul „Sensible Soccer 2006", care în final poate să devină o ofertă foarte tentantă chiar şi pentru împătimiţii PES şi FIFA.

Vechi şi noi

În trecut, Sensible Soccer s-a evidenţiat printr-o bază de date bine realizată şi, dacă nu mă înşel, a fost primul joc în care aveam Divizia A cu jucători reali. Chiar dacă de atunci business-ul cu licenţele a suferit anumite „modificări", Codemasters ne asigură că la ora primei partide vom putea alinia cel mai bun „11". În continuare se va pune accentul şi pe modurile de joc, alt capitol la care a strălucit şi în trecut. Pe lângă cele 50 de competiţii care sunt gata pregătite, vom avea la dispoziţie modul DIY, care ne va oferi libertate totală în alegerea structurii şi a regulilor evenimentului preferat. Vom putea organiza cupe, ligi sau turnee care să combine grupele cu sistemul eliminatoriu, după bunul nostru plac. Se întoarce şi modul „Career", în care ne aflăm în postura de antrenor-jucător, având astfel posibilitatea să ne ocupăm atât de tactica echipei, cât şi de partea de transferuri. Momentan, nu ştim cât de complexă va fi partea de management în Sensible Soccer 2006, în trecut acest capitol fiind foarte simplist. Dacă doreai să aduci un jucător la echipă, pur şi simplu îl ofertai şi pentru o mică atenţie peste suma la care era evaluat îţi asigurai serviciile lui, indiferent de reputaţia sa. Fără runde prelungite de negocieri, fără o mulţime de clauze, singura problemă erau fondurile disponibile, iar jucătorul trecea instantaneu în lotul echipei tale, pregătit să pună osul la treabă. Una dintre diferenţele

„Sensible Soccer s-a aflat mereu într-o ligă doar a lui. Este un lucru extraordinar pentru noi să lucrăm cu maeştri ai industriei ca David, Richard şi Jon şi să aducem acest joc la zi pentru actuala generaţie de console. Gamerii din ziua de azi nu ştiu ce au pierdut."

Tony Kavanagh, Kuju Studio Head


Şut superb de la distanţă


De micuţii ăştia trei nu trece nimeni

SENSIBLE SOCCER 2006


Capu' jos că a tras tare

camera „top-down", plus câteva variațiuni, element care influențează atât partea vizuală, cât și gameplay-ul. Camerele laterale cu care suntem acum obișnuiți dau producătorilor posibilitatea de a-și dovedi măiestria pe partea grafică, însă reduc din precizia șuturilor și uneori chiar din perspectiva pe care jucătorii o au asupra situației din teren. Libertatea de mișcare a jucătorilor, posibilitatea de a încerca poarta din orice poziție, ritmul jocului și nu în ultimul rând alunecările, intercepțiile sau efectul imprimat șuturilor și paselor vor fi punctele forte ale partidelor din Sensible Soccer 2006. Bineînțeles că acest întreg spectacol va avea și multiplayer, iar micuții fotbaliști vor putea fi controlați de până la patru jucători. Din păcate, opțiunea de online nu figurează pe lista de start, însă producătorii se gândesc să ofere și această posibilitate prin intermediul unui patch, după lansarea jocului.

majore față de trecut este reprezentată de introducerea premiilor pentru realizarea diferitelor obiective, mai exact „Unlockables". Producătorii nu au putut rezista tentației de a apela și ei la acest șiretlic, întâlnit în majoritatea jocurilor din ziua de azi, așa că în urma rezultatelor bune vom debloca peste 100 de surprize. O parte din acestea vor avea un rol util, iar restul vor fi pentru amuzamentul gamerilor.

Patru taste

... erau necesare în variantele originale pentru a controla echipa pe teren, dar și pentru a naviga prin meniurile jocului. Mai exact, direcțiile plus CTRL, tastă cu care pasai, șutai, deposedai, loveai mingea cu capul, în funcție de poziția jucătorului față de balon, dar și de timpul de apăsare. Lucrurile nu vor mai fi chiar atât de simple, iar controlul se va îmbogăți cu unele comenzi noi, cum ar fi viteza sau driblingul. Suntem liniștiți că totul va fi foarte simplu și intuitiv, iar singura noastră preocupare va fi să descoperim noi modalități de a înscrie. Munca producătorilor nu este deloc ușoară deoarece misiunea de a îmbina atuurile care au dat farmec acestei serii cu unele din caracteristicile jocurilor de fotbal de azi se poate dovedi destul de dificilă. Unul din lucrurile la care se ține mult este ritmul intens de joc, mult peste ce oferă PES și FIFA. Din acest motiv, grafica jocului nu va fi asemănătoare cu ce vedem acum pe stadioanele EA sau Konami. Totuși, se dorește un aspect nou care să se potrivească unui produs lansat în 2006. De asemenea, se va menține


Panică în careul lui Juve'

Fluier de final

Trebuie spus că acest joc nu dorește să atenteze la supremația PES-FIFA, ci se vrea a deveni a doua opțiune pentru fanii acestor jocuri, dar și un punct comun. Se știe bine că aceste două tabere nu prea agreează produsul dușmanului și de multe ori nici nu vor să prindă picior de jucător advers pe hard diskul lor. De asemenea, producătorii mizează pe entuziasmul vechilor pasionați de Sensible Soccer și pe puterea acestora de a converti noi adepți. În primul rând însă, trebuie să conteze pe valoarea produsului și pe abilitatea lor de a valorifica un concept bun, care s-a bucurat de succes și care a făcut din acest joc un clasic. Rezultatul final vine în câteva luni.

■ **Rzarectha**


Mutu ia o acțiune pe cont propriu. Sau nu e el?


Şi uite aşa se face spicul cât casa


Inamicii au tendinţa de a-şi dramatiza prea mult moartea. Cheer up!


... dar nici după moarte nu vor scăpa

- **Producător** Iron Lore
- **Distribuitor** THQ
- **Gen** Action RPG
- **Data apariţiei** cândva prin 2006
- **ON-LINE** titanquestgame.com

Cât e D&D-ul, doamnă? Scump, scump...

Titan Quest

„Cu cât daţi D&D-ul, doamnă? Aoleu, atât de scump? Jaf la drumul mare! Dar o clică de aventurieri? O daţi mai ieftin dacă o iau la chil? Ei, drăcie, ăsta e furt pe faţă! Şi totuşi, am văzut acolo în colţ un sistem complex de skill-uri şi de creare a personajului... Ia arătaţi-mi-l puţin... Hm... Nu, nu, e prea scump! Şi-n plus, parcă e şi puţin ciobit pe la colţuri..." Aşa se târguia într-o dimineaţă un june de Iron Lore cu RPG-ul. Nici măcar o legătură de beznă mai cumsecade nu găsise în tot bazarul. Cătrănit, a plecat de-acolo lăsând în urmă-i un nor de înjurături şi-o baltă de flegme. Când să iasă pe uşă, un dubios îl apucă de braţ şi-l trage deoparte. „Auzi, moşule, tocmai am făcut rost de un transport de hack & slash prima-ntâi... Sunt din alea, Diablo sau cum le zice, de care caută toată lumea..." Dintr-o dată, faţa junelui s-a luminat, buzunarul dubiosului s-a umplut cu gologani, iar panoplia de RPG-uri a adoptat încă un titlu îmbrăcat în ţoale de măcelar. Titan Quest se numeşte şi cântă după strunele hăcuitului. Maestre, muzica!

Pe la chindii...

Chiar dacă jocul ţine ascuns undeva, printr-un buzunar dosnic, gameplay-ul cu autograf de la regele hack & slash-ului, acesta nu este o clonă de Diablo, asemănările dintre cele două titluri limitându-se la carnajul măsurabil în hectolitri de sânge. În rest, totul e diferit şi oarecum nou pentru scena jocurilor de acest gen.

Povestea din spatele lui Titan Quest este un exemplu perfect de poveste care chiar se află în spate. Adică nu a fost făcută încă şi urmează să fie plămădită după ce jocul va fi isprăvit. În linii mari, este vorba despre nişte titani care ocupau odată postul de zei, iar acum se joacă cu săpunul în pârnaie. Însă, în

... grafica este aranjată până-n ultimul fir de nisip din părul eroului nostru şi va da din start cu tifla tuturor celor care nu au rachete pe birou. În fine, mare parte a hăcuielii se va desfăşura în aer liber, prin păduri obscure sau de-a lungul dunelor de nisip, dar vor fi şi cafteli de interior, pe coridoarele subterane ale templelor egiptene.

urma unor mişmaşuri făcute cu şosetele pe la nasul gardienilor, aceştia izbutesc să evadeze. Toată furia şi putoarea şosetelor şi-o îndreaptă acum spre noii zei, pe care plănuiesc să-i arunce în stradă. Evident, se lasă cu o mare harababură, din mijlocul căreia va răsări un erou, de care, evident, va atârna soarta lumii. Evident. Locul harababurii, neobişnuit pentru RPG-uri, este situat pe undeva prin Grecia şi Egiptul antice şi va fi presărat cu bunătăţi arhitectonice de-ale vremii, precum Parthenonul, Marile Piramide sau Grădinile Suspendate din Babilon.



Cauţi un iaht, păpuşă?



Leaaanooo, nu mă aştepta că plec cu băieţii după glorie!

Arde-i!

Primul lucru cu adevărat interesant este crearea şi dezvoltarea eroului, unde îşi bagă coada cuvântul flexibilitate. Astfel, poţi să îţi alegi două mini-clase din care personajul tău să facă parte, dintr-un total de opt. Cum funcţionează treaba asta? Păi, să zicem că ai un magician iscusit în vrăji, dar care jinduieşte după barda strălucitoare pe care a văzut-o în ultima reclamă la detergenţi. Blagoslovindu-l cu apartenenţa la o mini-clasă de barbari, acesta va putea să folosească şi vrăjile şi barda. Pentru rejucabilitate, din combinaţiile de mini-clase se vor putea obţine nu mai puţin de 28 de clase distincte. De asemenea, abilităţile, peste 120 la număr, pot fi îmbunătăţite continuu, ceea ce înseamnă că nu vor ajunge niciodată să fie de prisos. De pildă, un fireball îngrăşat cu skill point-uri se va putea fragmenta în fireball-uri mai mici, pentru a atinge astfel mai mulţi inamici.

Şi sistemul de culegere a armelor şi banilor lăsaţi de duşmani este arătos. Dacă un oponent poartă o armură tare faină, atunci poţi fi sigur că o să faci rost de ea după ce-l omori. Tot ce se vede pe el poate fi luat. În total, sunt cam 1000 de piese de echipament care vor ţipa la noi să le încercăm.

Cu toate că majoritatea timpului o vei petrece hălăduind de unul singur, întrucât nu poţi să-ţi arvuneşti companioni, ai totuşi posibilitatea să-ţi creezi diferite orătănii care să te ajute. Acestea sunt destul de independente şi, culmea, mai au şi personalitate. De exemplu, un „Core Dweller" poate avea urâtul obicei să sfărâme toate statuile care-i ies în cale. În principiu, lighioanele tale nu vor avea tactici foarte complexe, însă pentru jucătorii înrăiţi vor fi disponibile şi câteva opţiuni de a le da ordine.



Presimt o seară plină de fripturi

La capitolul inamici, jocul stă foarte bine. Atât de bine, încât sănătatea eroului s-a ascuns pe undeva pe sub masă, gândindu-se la ce o aşteaptă. Sunt aproximativ 85 de tipuri diferite de creaturi, asta fără să ţinem cont de variaţiile ce se pot aduna în jurul unei specii. Oponenţii îşi trag coastele, în principiu, din surse mitologice de factură egipteană şi greacă, dar şi din imaginaţia producătorilor. Ceea ce ne va ajuta să scuipăm cât mai puţin sânge este faptul că puterea le poate fi măsurată ochiometric: dacă e mare, înseamnă că e puternic; dacă un reprezentat al unei clase poartă o căciulă mai acătării, sigur e ceva mai bătăios decât ceilalţi. Spre deosebire de creaturile de care vom dispune noi, potrivnicii sunt mult mai inteligenţi. În funcţie de circumferinţa creierului, se pot organiza în timpul unei lupte, în aşa fel încât cei care vindecă să se afle la adăpost, iar matahalele să sară la atac din primele rânduri. Ba mai mult, vor lua sabia unui tovarăş răpus, dacă aceasta este mai bună ca a lor. Iar din lipsa oricăror noţiuni fundamentale de troc şi mânaţi de invidie, unii chiar vor sări la gâtul camarazilor, ca să-şi însuşească boarfele şi obiectele lor.

Stingerea

Am văzut atât clipul, cât şi pozele puse la bătaie de cei de la Iron Lore şi mi s-a pus un junghi în calculator. Asta pentru că grafica este aranjată până-n ultimul fir de nisip din părul eroului nostru şi va da din start cu tifla tuturor celor care nu au rachete pe birou. În fine, mare parte a hăcuielii se va desfăşura în aer liber, prin păduri obscure sau de-a lungul dunelor de nisip, dar vor fi şi cafteli de interior, pe coridoarele subterane ale templelor egiptene.

Multiplayer-ul e cam dat dracului. Astfel, poţi începe jocul în single player, pentru ca mai apoi să îl continui în modul „cooperative", cu până la şase jucători. Vei putea schimba aceste moduri după cum îţi pică ţie bine. Din spusele de acum câteva luni ale producătorilor, numai acest mod cooperative va fi disponibil.

Un ultim lucru care mai ridică degetele să fie băgat în seamă este editorul de niveluri care va veni odată cu jocul. Acesta ar urma să sprijine longevitatea lui Titan Quest, prin crearea de noi scenarii de către eventualii fani, în special datorită faptului că editorul va fi foarte uşor de folosit.

Maestre, opreşte muzica... Mergem acasă!

■ **The Psycho**

CHROME SPECFORCE

Pac-pac în jungla estrelliană

După doi ani pentru unii şi două luni pentru alţii, domnul Bolt Logan se întoarce sub comanda noastră în sequel-ul pe care polonezii de la Techland îl propun pentru această iarnă. Chrome: SpecForce nu este unul dintre jocurile care şi-au propus să revoluţioneze genul sau să detroneze unul din greii FPS-urilor. Este acel gen de joc care are darul de a te relaxa puţin după ce ai killerit miile de monştri, roboţei sau vietnamezi din celelalte jocuri.

Lovitură de planetă

Instigarea la violenţă în acest joc este destul de simplă şi din păcate nu reuşeşte să te facă să pui suflet în gloanţele pe care urmează să le împarţi celor care-ţi vor sta în cale. Avem băieţii buni, corporaţia malefică LoreGen Corp, care foloseşte o planetă îndepărtată pentru testarea unor substanţe interzise de Liga pentru războaie fairplay, şi anul 2172, când noi ne băgăm nasul în toată afacerea. Seamănă oarecum cu ultimul război din Irak, diferenţa fiind că ăştia chiar se dovedesc a fi vinovaţi de acuzele aduse şi noi nu mergem la şutit petrol. În timpul misiunilor ni se cere de obicei să pătrundem în câte o bază unde ba aruncăm câte ceva în aer, ba (dez)-activăm una-alta sau facem câteva ture prin junglă spre locul de extracţie, în timp ce suntem minţiţi de la bază că nu au cum să aterizeze în locul iniţial. Ar mai fi şi o tentativă de misiune de escortă şi una defensivă, însă nici acestea nu reuşesc să te implice mai mult în joc sau să creeze suspans. Aşa că tu îţi faci treaba cuminte pe tot parcursul jocului, pentru ca în final să te duci după capul răutăţilor, generalul Stanton, care, deşi se vrea a fi o provocare, se linişteşte rapid după ce te joci cu el de-a sniper-ul cocoţat pe o dugheană şi victima invizibilă şi neastâmpărată.

Armele din SpecForce vor exista în

Permis pentru GL Dragoon Rocket Launcher există?

Cu două ture înainte de final, cursa e strânsă

anul 2172 doar dacă încep maimuțele să-și manifeste interesul pentru industria de război și omenirea va fi condusă de hipioți între timp, altfel nu-mi explic cum peste 167 de ani se vor folosi tot shotgun-ul, pușca cu lunetă, mitraliera sau lansatorul de rachete. Într-adevăr, au pe ele sistemul S.M.A.R.T. pentru identificarea țintelor, însă cam atât. Ideea cu acest sistem a venit probabil pentru a elimina frustrările care te încearcă de fiecare dată când AI-ul trage bine ascuns prin jungla deasă în timp ce tu te chinui să-i descoperi poziția. De multe ori, mai ai de mers până să dai de el, iar în alte cazuri este doar bine camuflat de nuanțele de verde cu care e vopsită flora de pe Estrellia. Pe lângă șmecheria S.M.A.R.T, sunetul și viziera roșie a căștilor te mai ajută să treci peste partea de v-ați ascunselea și să te apuci să le plătești mârșăvia. Odată detectați, inamicii nu mai au mult de trăit, iar nivelul scăzut al AI-ului se vede imediat. Nu are nici un fel de tactică în program, ci pur și simplu se mulțumește să repete la nesfârșit aceleași mișcări. Trage, reîncarcă și se ascunde, dacă are unde, sau se lasă în jos. Nu își părăsește poziția, nu încearcă și el o tactică ofensivă de echipă și nu reușește să te surprindă sub nici o formă. Și pentru că LoreGen e la zi cu plata facturilor la curent, iar culoarele și camerele clădirilor sunt bine luminate și vezi de la o poștă de unde se trage, numărul trupelor a fost suplimentat, iar soldații au primit echipamente mai rezistente și arme mai bune. În concluzie, avem aceleași manevre „năucitoare", însă acum inamicii mor după câteva gloanțe în plus și fac damage mai mare.

Nici o problemă, că nici noi nu am venit în ținută de seară și cu praștia în buzunar. Sunt mai mulți și mai trainici, punem pe ei, de fapt pe noi, neural booster-ul (a se citi bullet-time, Max Payne) și îi curățăm pe rând, cu răbdare. Au arme mai bune, dar noi putem să activăm power shield-ul, deși nu prea avem ocazia să facem acest lucru. Asta pentru că inamicul nu ține la supărare și, după ce moare, ne dă binețe și sănătate de nu putem duce în inventory. Tot la el apelăm când rămânem fără gloanțe, grenade sau când pur și simplu avem nevoie de un card de acces. Mai avem la dispoziție un plus de viteză la deplasare oferit de „motive support" și transparența dată de „camouflage layer", însă motivele pentru a le folosi sunt prea puține. Aceste patru abilități sunt oferite de sistemul SPA4 Power Armor și, pentru a le putea utiliza, acum avem nevoie de niște încărcătoare pe care de asemenea le găsim din belșug la cei cu care am încheiat deja conturile.

Focu' la ei!

Distracție limitată

Pentru a ne mai descreți frunțile după atâta tras la țintă, în Chrome: SpecForce avem și câteva momente mai puțin monotone decât marea parte a jocului. Așadar programul de divertisment include o cursă prin pădure pe niște motoare producție '72, o fișă de trei minute la antiaeriană, o tură la mitraliera unui APC condus de un camarad și o plimbare cu roboțelul lansator de rachete. „O" adică una, și nu când ne taie pe noi capu', ci când primim instrucțiuni în acest sens. De asemenea, pentru cei mai liniștiți sunt o mulțime de jocuri de memorie (3+) care, odată rezolvate, sparg sistemele de operare de pe râșnițele folosite de LoreGen.

Plimbările în aer liber au loc prin junglă și păduri de foioase, care nu sunt rău realizate, dar nici nu ne fac să exclamăm de uimire sau să ne pierdem în pastelul de culori. Un vânt ușor adie pe toată planeta așa că totul în jurul nostru se unduiește ușor, iar din când în când mai dă și câte o ploicică de toamnă. Interiorul clădirilor este simplu realizat, cuprinde camere dispuse asemănător și decorate în același mod. Câte un birou, un dulăpior, niște cutii de carton și laptopuri care, după un foc de armă, se dovedesc a fi tot din carton, dacă e să ne luăm după cum se împrăștie. Sunetul, ca și grafica, salvează cât de cât atmosfera din joc, însă oricât s-ar încerca imprimarea unei stări de tensiune și încrâncenare, AI-ul vine imediat și reinstaurează liniștea și relaxarea. Pentru multiplayer (LAN, Net) avem patru moduri de joc: death match, TDM, team domination și capture the flag.

Aceasta a fost continuarea jocului Chrome și putem spune că pentru cei doi anișori care s-au scurs între lansări ne-am fi așteptat la ceva mai mult de la SpecForce. Însă timpul nu e pierdut pentru un expansion cu AI-ul regândit și niște misiuni mai antrenante. Până atunci, SpecForce rămâne un FPS lejer cu un multiplayer drăguț.

▸ Rzarectha

Din seria „14 mm" vă prezentăm...

Matson ACC	OCI Crom	NLC13	MA Xatron
Caliber: 14	Caliber: 14	Caliber: 14	Caliber: 14
Capacity: 12 bullets	Capacity: 8 bullets	Capacity: 70 bullets	Capacity: 7 bullets
Range: very long	Range: very long	Range: long	Range: long
Fire Power: 90	Fire Power: 220	Fire Power: 90	Fire Power: 200
S.M.A.R.T. aiming system:	S.M.A.R.T. aiming system:	S.M.A.R.T. aiming system.:	S.M.A.R.T. aiming system:
Optional (alternative fire)	Optional (alternative fire)	Optional (alternative fire)	Optional (alternative

Gen FPS ▸ **Producător** Techland ▸ **Distribuitor** Deep Silver ▸ **Procesor** PIII 1,3 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB
▸ **ON-LINE** www.specforcethegame.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	7

6,8

THE MOVIES


Treci la aparat


O şeptică, băieţii?

Spielbergule, Tarantino, mă Scorsese… Faceţi loc!

Din nenumăratele proiecte care au ieşit din capul lui Peter Molyneux în anul 2005, unul singur m-a făcut să mă îndoiesc sincer că cei de la Lionhead încearcă neapărat să eşueze financiar. The Movies, căci despre el este vorba, a fost anunţat ca fiind un simulator de studiouri de filme, la care se adaugă posibilitatea de a-ţi realiza singur propriile pelicule. Toată ideea de a-ţi pune pe film propriile tale scenarii nu este nouă, dar a dat greş de fiecare dată până acum. Având în vedere că nici cei de la Lionhead nu prea au reuşit să se ridice la nivelul promisiunilor făcute în cazul celorlalte jocuri, un proiect ambiţios precum The Movies mi se părea un candidat aproape perfect pentru dezamăgirea anului.

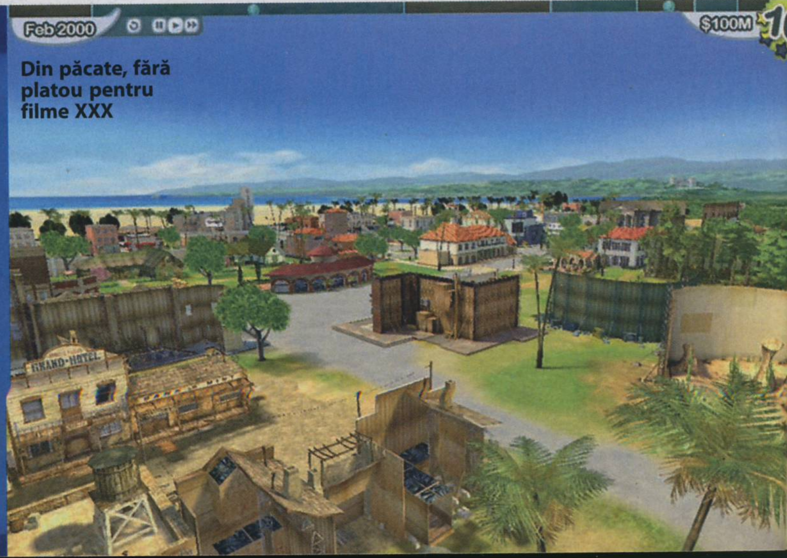
Momentul LA

Între timp, am făcut o vizită la standul Activision de la E3, unde un domn guraliv mi-a explicat, cu jocul în faţă, despre ce este vorba. Am început să fiu din ce în ce mai nesigur de predicţia mea anterioară şi am plecat de acolo cu sentimentul că jocul s-ar putea, ca să vezi, să reuşească până la urmă ce şi-a propus. Şi cum aici vorbim de review-ul jocului, o să aflăm împreună care este deznodământul acestei tumultoase poveşti.

După cum o spune şi numele, The Movies te aruncă adânc în inima industriei cinematografice. Pe la începuturile industriei, în anii '20, ţi se încredinţează conducerea unui studio de filme, cu un sediu, o bucată de teren şi câţiva curajoşi care vor să se angajeze. Primul lucru pe care trebuie să îl faci este să le dai respectivilor un loc de muncă, după preferinţele fiecăruia. Pentru început, vei putea angaja doar actori şi muncitori, strictul necesar pentru un studio începător. Ce este foarte, foarte important de reţinut este faptul că numărul de potenţiali angajaţi este limitat nu de fondurile tale, ci de o serie de criterii care stabilesc faima studioului. De exemplu, poţi să ai milioane de dolari, dar nu vei putea angaja câţi actori vrea muşchiul tău. Ei trebuie mai întâi atraşi de condiţiile pe care le oferă studioul şi de faima sa, moment în care respectivii se prezintă în faţa porţii şi poţi alege

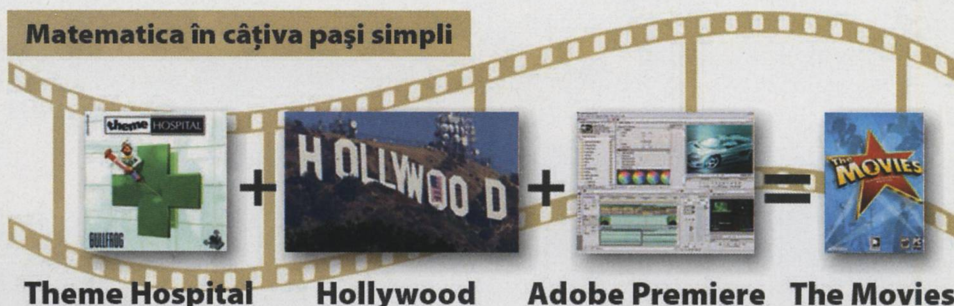


Doar atât? Şi inelul?



Din păcate, fără platou pentru filme XXX

să-i angajezi sau nu. Dacă nu îi angajezi, evident că oamenii îşi vor lua tălpăşiţa şi s-ar putea să te trezeşti peste câţiva ani, când afacerea nu mai merge bine şi ai nevoie de personal, că nu ai de unde să îi iei. Fiecare tip de „personal" este angajat la clădirea orientată pe specificul respectiv, dar asta nu înseamnă că un om de serviciu nu poate fi angajat pe post de viitor mare star, doar că îi va fi probabil mai greu să se adapteze, nedispunând de talentul inerent al unui potenţial actor. Marea problemă care intervine aici este aceea că, de obicei, când vei avea cel mai mare nevoie de personal nou, nu o să ai de unde să îl iei. De altfel, angajările vor fi rare, poate chiar prea rare, cel puţin în cazul unor posturi care cer multă forţă de muncă, gen constructori sau oameni de serviciu.



Mai sus

Următorul pas în extinderea micului tău imperiu constă în construirea de clădiri noi. Platouri, scene, baruri, toalete, oferta de început nu este cea mai variată, dar cu timpul vei fi copleşit de numărul de clădiri pe care le poţi construi şi de care studioul tău are mare nevoie. Zona în care poţi construi este limitată de la început. Ţi se dă un petic de pământ şi cu acela rămâi până la sfârşit, aşa că trebuie să fii atent cum îţi aşezi structurile, mai ales că unele dintre platouri sunt absolut imense. Clădirile noi vor putea fi construite odată cu trecerea timpului sau după ce oamenii tăi de ştiinţă (pentru că ai şi aşa ceva) le descoperă. Este interesant faptul că, la fel ca tot restul jocului, noutăţile (fie că e vorba de clădiri, fie de tehnologie) se conformează perioadei de timp în care au apărut ele de fapt. Vei avansa uşor de la filmul mut, la prima peliculă color şi mai apoi la efectele speciale asistate de calculator.

Pe lângă faptul că trebuie să ai grijă de construcţiile din studioul tău, angajaţii îţi vor cere şi ei atenţie. De fapt, totul se învârte în jurul filmelor şi al actorilor/regizorilor, iar angajaţii îţi vor da cele mai mari bătăi de cap. Un singur omuleţ care e pe statul tău de plată are o sumedenie de criterii după care se ghidează starea sa emoţională. Iar un actor sau un regizor plictisit, nervos sau stresat va reduce calitatea filmului la care lucrează. Tocmai din această cauză, aproape tot jocul te vei ocupa de nevoile micilor angajaţi. Aceasta este probabil cea mai mare problemă a jocului, pentru că micromanagementul tinde să îţi acapareze tot timpul şi îţi vei petrece toată ziua încercând să împaci lupul cu capra, ca să îţi meargă afacerea bine.



O cafea diseara?

La şcoală

Din punctul de vedere al unui joc de management, gen tycoon, The Movies aduce foarte mult aminte de Theme Hospital (un joc celebru de la fostul studio de producţie al lui Molyneux, legendarul Bullfrog), ceea ce este un lucru extraordinar. Până şi meniurile, foarte simpatice, şi de fapt tot conceptul grafic din spatele jocului duc cu gândul la străvechiul său predecesor.



Atenţie, se filmează!

Uite pe ce se duc banii

Însă The Movies nu este numai un joc de management. O adiţie extrem de interesantă este posibilitatea de a-ţi crea propriile filme, precum şi aceea de a le edita pe cele produse automat de joc. Este probabil bucata de joc care a ridicat cele mai multe semne de întrebare înainte de a fi lansată. Din fericire, ce au reuşit cei de la Lionhead întrece orice aşteptări. Modulul de creare şi editare de filme este o minunăţie. De o complexitate fantastică (deşi aceasta poate fi redusă, pentru cei mai nepricepuţi), acesta chiar îţi permite să îţi pui în practică cele mai nebuneşti idei. O mulţime de scene, platouri, materiale adiţionale, de setări legate de tehnologia folosită şi o groază de alte nebunii, dublate de un editor video aproape profesionist fac din acest modul visul oricărui mic Tarantino. Sper din suflet ca cei de la Lionhead să suporte puternic comunitatea de modder-i, pentru că The Movies este un joc perfect pentru aşa ceva.

„It's a wrap!"

The Movies este un joc pe care l-aş recomanda tuturor celor pasionaţi de tycoon-uri. Porneşte foarte uşor, te atrage repede în el, dar ajunge extrem de complex şi de complicat pe măsură ce avansezi în el. În plus, posibilitatea de a-ţi crea propriile filme este una dintre cele mai bine realizate idei de acest gen şi, de fapt, un întreg joc de sine stătător. Este oarecum curios faptul că exact titlul cu cele mai puţine şanse de succes de la Lionhead a fost cel care a reuşit până la urmă să confirme cel mai mult. După dezamăgirile şi semi-eşecurile din ultima vreme, este exact genul de succes pe care-l aşteptam de la Lionhead.

■ **Mitza**

▸ **Gen** Tycoon ▸ **Producător** Lionhead Studios
▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Ofertant** Best Distribution
Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 800 MHz
▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare** 3D min. 32 MB
▸ **ON-LINE** www.themoviesgame.com

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	9

8,5



În marele oraş


Nu lua numele arcadeului în deşert


Pe lângă drum

World Racing 2

Când maşina germană nu e maşină germană

Titlurile mult aşteptate s-au aglomerat, cum era şi firesc, spre sărbătorile de iarnă. Uite-aşa avem în acelaşi număr de revistă două dintre cele mai dorite jocuri cu automobile: NFS Most Wanted şi World Racing 2. Ceva, însă, face la un mod de-a dreptul radical diferenţa între cele două jocuri, încă din stadiul de aşteptare a apariţiei lor. Este vorba de motivul pentru care unii râvnesc pe HDD-urile lor un NFS MW, iar alţii un World Racing 2.

Motivul pentru care NFS MW este în minţile unora dintre voi cel mai dorit joc al anului 2005 este acela că vreţi să vă simţiţi bine într-un arcade super-lustruit, în care story-ul inspirat din bucuriile copilăriei se îmbină cu izbucnirile hormonale puberale pe care le aţâţă filmuleţele, iar calitatea graficii este mai importantă decât comportamentul maşinilor, care maşini sunt foarte faine datorită muzicii din fundal.

În schimb, dacă vă aduc aminte că primul World Racing, pe numele său Mercedes Benz World Racing, a luat din partea LEVEL titlul suprem pentru simulare auto în 2003, cred că vă faceţi o imagine a speranţelor celor care abia aşteaptă să joace World Racing 2. Începând cu legendarul Mercedes Benz Truck Racing, producătorul german Synetic a reuşit să atragă atenţia celor pasionaţi de simulatoarele auto. Apoi, la momentul apariţiei Mercedes Benz World Racing, cei tocmai dezamăgiţi de arcadistica ieftină din NFS Hot Pursuit 2 au avut parte de un cadou ceresc în ce priveşte simularea auto. Extraordinarul Mercedes Benz World Racing s-a aşezat alături de NFS Porsche 2000 în hall of fame-ul jocurilor de simulare auto „pe bune".

Dar situaţia celor dornici să joace titluri de simulare auto, nu arcade-uri sau „semisimulări", este una ingrată. Toată lumea producătoare de jocuri s-a prins că simulatoarele auto adevărate au mult mai puţin succes decât arcade-urile – dacă vrei să mulgi poporul jucător de bani, trebuie să adopţi reţeta comercială. Astfel, după ce Porsche 2000, primul simulator auto care-şi merita numele şi renumele, ne-a arătat cât de fain poate fi un simulator, nu un arcade, noi, cei cu simularea, am rămas cu ochii în soare. Numai Merceds Benz World Racing al celor de la Synetic a dus ideea mai departe, cu un engine fizic complex şi o grafică actualizată. Apoi, pauză. Dar noi, non-arcadisticii, voiam mai mult, ne trebuiau mai multe jocuri în care să fie simulate cât mai bine tot mai multe modele de maşini, de la cât mai mulţi producători.

Se pare însă că asta nu rentează. Părea că va trebui să ne mulţumim cu modelele de Porsche şi Mercedes Benz din NFS-ul şi WR-ul omonime. Tocmai atunci Synetic a anunţat World Racing 2, ce urma să includă o grămadă de maşini, de la o mulţime de producători. Adică, aproape 90 de modele de la 17 producători. Aşa cum ne-am obişnuit din primul World Racing, urmau să existe şi hărţi foarte mari, cu multe trasee – şase hărţi ce ocupă fiecare o suprafaţă de 6 km^2, la care se adaugă numeroase circuite de competiţie. Hm, ce bine a sunat acest anunţ!

Ce a ieşit până la urmă? Pot să vă spun din prima că hărţile monumentale există, că există şi numeroasele circuite, că există şi peste 90 de modele de maşini de la 17 producători. Dar nu mai există simularea, aia adevărată, aşa cum era ea în Mecedes Benz World Racing. Pur şi simplu, World Racing 2 este un arcade!

Psihologia arcade-ului perfect

Bun, am spus-o, WR2 este arcade, dar întrebarea care se pune în acest caz este dacă este un arcade fain, măcar? Pentru că, până la urmă, chiar şi cel mai hardcore jucător de simulatoare auto trebuie să recunoască existenţa şi chiar farmecul genului arcade auto. Un arcade auto poate fi bine făcut, poate oferi o experienţă plăcută, poate fi relaxant şi antrenant. Uite, Most Wanted este un arcade mişto. De ce nu este şi WR2 un arcade bun?

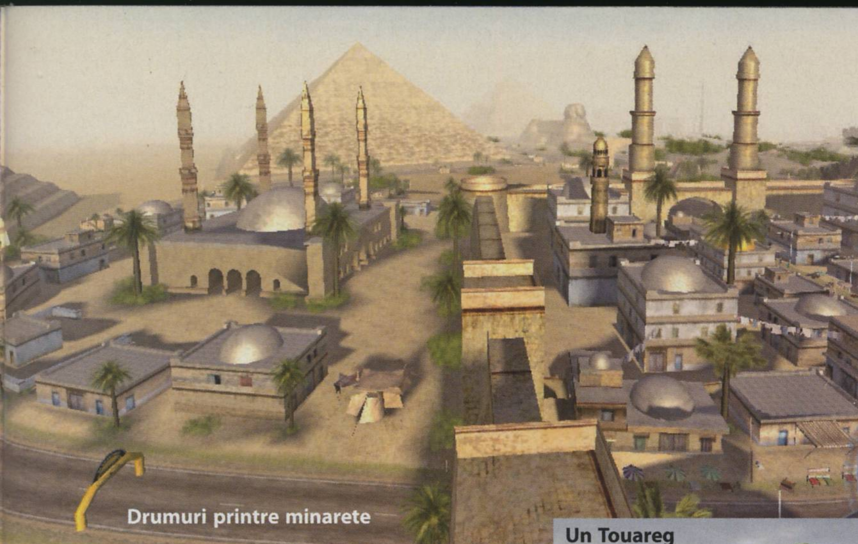
Pornind de la NFS Most Wanted, am

ALTERNATIVĂ

ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator



Dacă vreţi tot un joc cu un număr impresionant de circuite şi maşini, dar cu o simulare mai bună şi o poveste care animă jocul, încercaţi ToCA 2.


Drumuri printre minarete


Un Touareg călare pe Sfinx

avut o discuţie fructuoasă cu Mitza despre arcade-ul auto în general. MW ne-a făcut să ne dăm seama care este secretul realizării unui arcade bun (şi nu mă refer aici nici la story, aspect sau vinyl-uri, ci la comportamentul maşinilor). Spre exemplu, în Most Wanted există o tendinţă a maşinii spre derapaj, spre balans, spre transfer de masă, spre vibraţii la viteze foarte mari. Adică, tu simţi că acum-acum zbori cu maşina din traseu. Dar acest lucru nu se întâmplă. Practic, toate elementele de comportament fizic real al maşinii sunt numai iniţiate, numai începute, dar niciodată duse până la capăt – nu există rezultate catastrofale ale unei manevre greşite executate la viteză mare, doar derapajele sunt un pic mai accentuate, şi atât.

„De asta să-ţi bagi tu!"

Şi engine-ul fizic al World Racing 2 provine dintr-un engine de simulare auto complet, cel din Mercedes Benz WR. Cu un asemenea „tătic", ai fi spus că exista şansa ca „arcadificarea" seriei World Racing să fie una de calitate, ca la Most Wanted-ul strănepot al formidabilului Porsche 2000. Şansa de care vorbeam nu a fost, însă, fructificată de Synetic. Felul în care a fost „castrat" engine-ul de Mercedes Benz WR nu este nici pe departe la fel de inspirat precum cel în care engine-ul de Porsche 2000 a suferit aceeaşi operaţie din partea Electronic Arts.

Aici se impune o mică explicaţie. În World Racing 2 există trei moduri de joc – Career, Freeride şi Multiplayer. În Career, atât cât am apucat să-l joc, există numai modul de joc Arcade. În modul Freeride, există un reglaj din care se poate stabili cât de realist să fie jocul – 100% arcade sau 100% simulare. Acelaşi reglaj există şi pentru Multiplayer.

Acolo unde jocul este arcade, acest arcade este absolut neinspirat. Maşinile par că nu au masă deloc, sunt foarte manevrabile, frâna de motor prinde mult prea puternic, iar dacă ai ridicat piciorul de pe acceleraţie, viteza scade foarte repede. Nu poţi lua curbe spectaculos, în viteză mare, bazându-te pe derapaje inspirate şi frâne de motor puse la fix. În loc să fie un imn adus excesului de viteză şi bucuriei izvorâte din acesta, World Racing 2 este un arcade chinuit care mai mult te încurcă atunci când ai viteză mare, decât să-ţi sporească plăcerea de a apăsa acceleraţia. Păi, băi fraţilor, dacă vreau să mă chinui, măcar să învăţ ceva! Măcar să joc o simulare adevărată! Ideea arcade-ului este să te simţi bine şi tot producătorul să prospere, nu să te simţi frustrat încercând să te adaptezi regulilor fizice imbecile ale unui simulacru de arcade. Puah! World Racing 2 nu reuşeşte să simuleze un arcade, darămite un simulator, aşa cum o face Most Wanted.

Acolo unde jocul este arcade, acest arcade este absolut neinspirat. Maşinile par că nu au masă deloc, sunt foarte manevrabile, frâna de motor prinde mult prea puternic, iar dacă ai ridicat piciorul de pe acceleraţie, viteza scade foarte repede. Nu poţi lua curbe spectaculos, în viteză mare, bazându-te pe derapaje inspirate şi frâne de motor puse la fix.

Provenit din engine-ul de simulare auto al Porsche 2000, engine-ul folosit în MW este unul care permite această şmecherie: ţi se dă impresia că maşina se comportă realist, fără ca ea să o facă efectiv. Secretul arcade-ului ideal este acela că simulează componenta psihică a conducerii unei maşini reale, nu partea de fizică a comportamentului acesteia. Dând numai un început de comportament real al maşinii, întotdeauna repede domolit de engine-ul fizic restrâns şi restrictiv, combinând aceasta şi cu sunetul foarte bine realizat al interacţiunii maşinii cu mediul, Most Wanted imprimă creierelor noastre senzaţia că ne aflăm pe bune la volanul unui bolid adevărat. Most Wanted simulează o simulare...

Pană de inspiraţie...

De ce nu ştiu dacă în modul Career jocul este arcade de la cap la coadă? Simplu, tot din cauza lipsei de inspiraţie a producătorilor. Pur şi simplu, m-am blocat într-una din misiunile din carieră, mai precis, în primul nivel de drift. Trebuie să faci 400 de puncte din drift-uri



Mda, vinyluri. Mare scofală...




Broscuță, damage, mare

Grafică nebună



Prinsea pe șosea



reușite – eu, în câteva zile de chinuială, am făcut maximum 380. Probabil că trebuia să fiu mai îndemânatic, să exersez 24 din 24 și așa mai departe, dar, de ce mă-sa mi s-a dat pentru drift o ditai măgăoaia de Merțan care numai pentru așa ceva nu este bun, iar circuitul pe care am fost pus să mă dau în derapaje era unul de curse normale, ce avea curbe largi și puține, teribil de nepotrivit pentru drift?

Asta ca să nu mai pun la socoteală faptul că perspectiva din care privești este foarte comprimată, spre deosebire de Most Wanted, unde se vede destul de clar la distanță. În WR2, repet, toate elementele de perspectivă sunt comprimate drastic. Iar în drift, unde trebuie să poți sesiza când începi să tragi de volan, abia dacă îți dai seama când începe o curbă...

În ce privește simularea, atunci când ți se dă reglajul cu pricina în Freeride și poți pune un 100% simulare, lucrurile stau la fel de prost. Comportamentul mașinilor este destul de asemănător, iar o constantă enervantă este tendința subviratorie la viteze mari. Și este o tendință absolut nerealistă, care strică enorm din plăcerea jocului. Simularea este simplistă, pare mai degrabă un arcade cu pretenții de simulare, ce nu oferă nici pe departe deliciile din Mercedes Benz World Racing.

... pierdere de transpirație

Singurul lucru bun la World Racing 2 este grafica. Atât mașinile, cât și hărțile mari arată extraordinar de bine. Nota 10 aici? Păcat că iarăși cerul este plin de porcărele zburătoare – avioane, dirijabile, baloane, deltaplane, termopane – care dau o senzație de kitsch ireprimabilă. Să zicem că, totuși, producătorii s-ar mai scoate la impresia artistică cu excelenta modelare a damage-ului. Mașinile bușite arată într-un mare fel, atât la modelarea deformării, cât și la felul în care se zgârie și se ia vopseaua – nu am mai văzut așa ceva până acum. Dar ceea ce tocmai lăudam este urmat de o altă mizerie: nu ai vedere din postul pilotului și nu este modelat bordul mașinii. Clar, WR2 nu poate fi cu adevărat bun nici măcar la grafică, până la capăt.

Fapt pentru care, acestea fiind spuse, am o singură mare concluzie în ce privește acest joc. Băieții de la Synetic sunt niște mari meseriași în ce privește știința fizicii, matematicile simulării și automobilistica practică. Se pare însă că acestor oameni de știință nu li se poate cere să facă ceva distractiv, fun, relaxant și amuzant. Pe lângă elementele ratate de arcade, WR2 nu are nimic atractiv, care să te împingă mai departe în joc. Nu este nici un fel de story, eventual punctat cu filmulețe, ca în Toca Race Driver 2 sau în Most Wanted – jocul este chel de orice substanță epică. Singurul lucru pe care l-a reușit Synetic a fost să se screamă patetic încercând să producă un arcade, în loc să realizeze singurul lucru pe care știa să-l facă bine – un simulator veritabil. S-a scremut și a pierdut, World Racing 2 fiind, după mine, dovada dramatică a ideii că, dacă vrei să produci un titlu de succes, trebuie să pui omul potrivit la jocul potrivit.

■ Marius Ghinea



În zona crepusculară a circuitului

▸ **Gen** Arcade auto ▸ **Producător** Synetic ▸ **Distribuitor** Playlogic ▸ **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.synetic.de

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	9
Storyline	—
Impresie	5

7,2

Shadowgrounds

La umbra action-ului bătrân

Vă spune ceva „Frozenbyte"? Nici nu prea are ce. Recent şi din greşeală, am aflat că e o companie finlandeză cu un singur joc la activ. Curios să văd ce le-a mai trecut prin cap unor finlandezi (în afară de metale grele), arunc o privire peste singurul lor joc. Aflu că se numeşte Shadowgrounds, trag o fugă pe site-ul oficial, casc ochii la nişte screenshot-uri (ciudat de arătoase pentru nişte nou-veniţi) şi descopăr că e un action 3D „văzut de sus". Încă bântuit de spectrul Crusaderului (m-am învârtit de un CD cu Crusader: No Regret, mi-am procurat un P166 special pentru el, dar n-am apucat să-l rejoc), un action-shooter etalon t, m-am gândit că un alt action-shooter, adaptat vremurilor noastre, n-ar strica. Şi aşa m-am trezit „punând căpăstrul" pe Shadowgrounds, un joculeţ arătos, cu un engine grafic deosebit de interesant (dacă vă ţine PC-ul) şi cu un potenţial măricel de distracţie. În single sau multi, cum vă place vouă.

În umbră scapă turma

Urmaţi-mi exemplul şi nu vă aşteptaţi la cine ştie ce poveste complicată, la scenarii apocaliptice „a la" Independence Day sau (influenţaţi de titlu) la ceva mai subtil, gen Exorcistul Reloaded. Shadowgrounds este în speţă un SF uşurel, care ne pune în cârca (la propriu, prin intermediul unei camere „top-down" cu foarte puţine opţiuni de „deplasare") tânărului Wesley Tyler, un electrician-sudor-maistru banal dintr-o colonie situată hăt departe, tocmai pe Ganymede. În timp ce filozofa de unul singur la lumina unei lămpi de sudură, o pană de curent îi întrerupe şirul gândurilor şi pune capăt unei cariere strălucite în domeniul cugetatului pe prispa coloniei. Curiozitatea şi un puternic simţ al datoriei îl îndeamnă să înşface o cheie franceză şi o lanternă nemţească şi să se îndrepte hotărât către transformatorul buclucaş. Pe drum i se alătură nişte gângănii tare agresive care nu prevestesc nimic bun, iar de aici încolo totul devine clar: „ori ei, ori el", unde prin „ei" înţeleg o herghelie de monştri al căror scop singular e să îl transforme în chebap pe inginerul nostru.


O floare şi doi grădinari...

Tunul din umbră

După probabil v-aţi dat seama, avem de-a face cu o povestioară banală şi foarte puţin originală. Ne sunt servite pe rând mutaţii genetice, ţopăitori însetaţi de sânge suspect de asemănători cu nişte zergi şi încercarea disperată de a evada dintr-o colonie infestată cu animăluţe pofticioase. Vă pot enumera cel puţin o duzină de filme şi jocuri cu un conţinut aproape identic. Bai mare însă nu e. Cât timp am un tunuleţ, un motiv cât de mic să-l folosesc, destulă carne de tun şi o „sală" frumos decorată, balul poate începe liniştit. Tunuleţe sunt şi, chiar dacă n-ai nevoie şi de degetele de la picioare pentru a le număra, satisfac exigenţele împătimiţilor mirosului de salpetru. Iar dacă numărul nu vă mulţumeşte pe deplin, o serie de upgrade-uri vă dă un motiv în plus să mai căsăpiţi nişte monştri, doar-doar o scăpa vreunul un „upgrade part" să vă faceţi norma pentru un încărcător mai acătării.

Din umbră sare iepurele

Nu ştiu dacă mi-era dor de Crusader: No Regret sau dacă, pur şi simplu, eram din cale-afară de plictisit, dar nici nu cred că mai contează. Important e că Shadowgrounds m-a prins în gheare şi nu mi-a mai dat drumul o bună bucată de timp. Colac peste pupăză, exact când o duzină de târâtoare scuipătoare de venin mă băgaseră şi pe mine în seamă, primesc un mesaj de la fr0ggy (marele nostru prieten şi micul lor Gică Contra), pe care îl apelasem cu vreo trei ore înainte: „Scuze, jucam Shadowgrounds. E tare!".

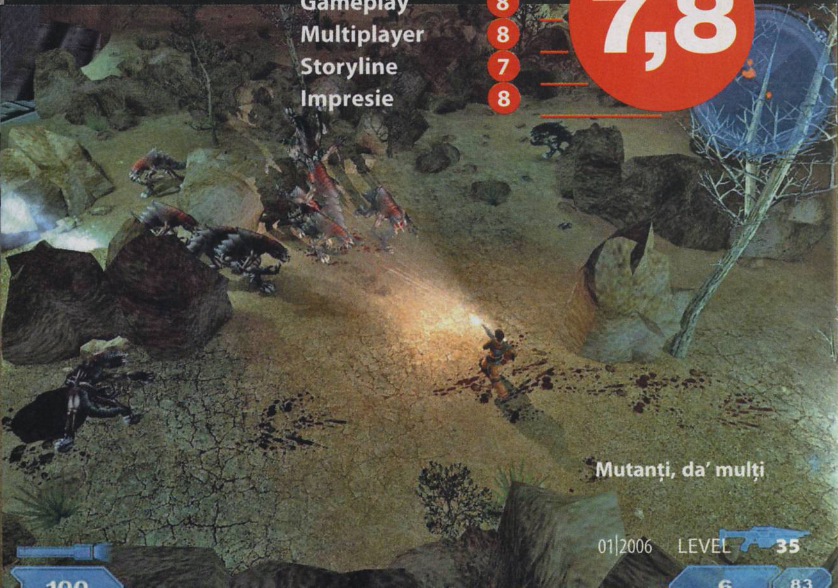
■ cioLAN

Gen Action **Producător** Frozenbyte **Distribuitor** dtp **Procesor** PIV 1,3 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB **ON-LINE** www.shadowgroundsgame.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

7,8


Meniul zilei: fleică de mutant la grătar


Mutanţi, da' mulţi

PETER JACKSON'S KING KONG

Dragostea omoară tot

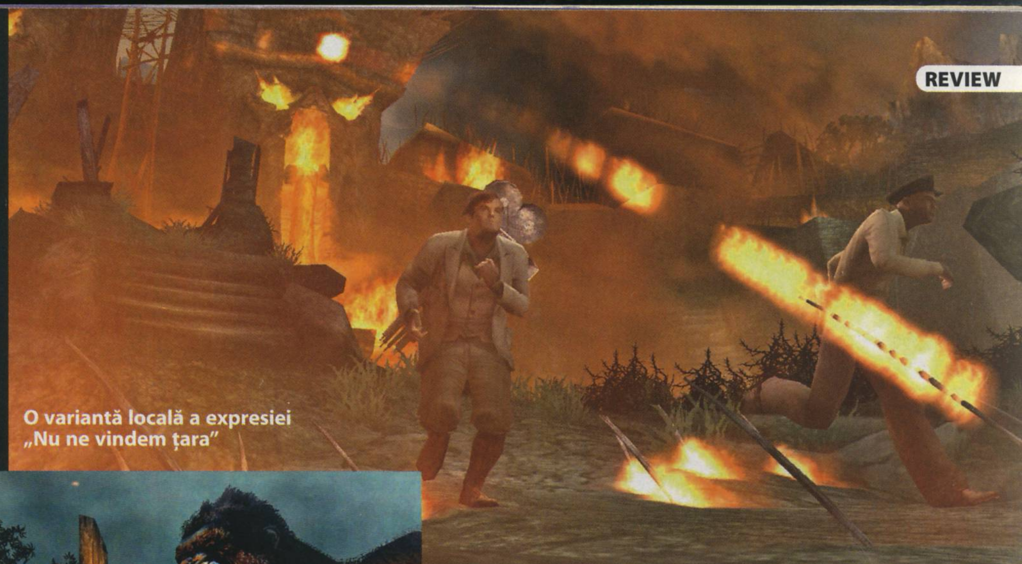
După ce am terminat atât Peter Jackson's King Kong, cât şi The Movies, mi-a venit o idee. Citind despre cât de nemaipomenit a fost filmul original, aruncând cu urechea la criticii de filme din ziua de azi care laudă succesul variantei semnate de Peter Jackson, mi-a venit ideea să fac un film folosindu-mă de The Movies. Din păcate, nu am la dispoziţie o bestie imensă precum Kong, ci doar un actor cu un costum de gorilă. Dar asta nu mă va opri! O, nu! De ce însă această subită pasiune pentru film? Să mă fi pasionat jocul într-un asemenea hal încât ţin neapărat să-i aduc un omagiu? Sau este altceva?

Pe vremuri...

Povestea din King Kong datează de acum mai bine de 70 de ani. În 1933, King Kong îşi făcea debutul în cinematografele americane. Filmul a devenit rapid un cult şi este considerat până şi astăzi o peliculă aproape perfectă, din toate punctele de vedere. King Kong spune povestea unei echipe de filmare ce îşi alege, foarte inspirat, o insulă misterioasă ca locaţie pentru următorul film. Pe insula respectivă va descoperi o gorilă imensă, căreia îi va pica cu tronc actriţa din rolul principal. Filmul scoate în cele din urmă în evidenţă răutatea omenească, punând în opoziţie capacitatea monstrului de a iubi, cu acţiunile distructive şi lipsite de sentimente ale oamenilor. Tocmai din această cauză, povestea din spatele lui King Kong, fie că e vorba de varianta originală, de filmul lui Peter Jackson sau jocul de faţă, este una impresionantă. Poate părea trasă de păr, exagerată sau mult prea exotică pentru a transmite cu adevărat un mesaj, însă elementele sale de bază reuşesc cu succes întocmai acest lucru. Şi uite şi răspunsul la întrebarea de mai înainte. De ce aş vrea să fac şi eu un film despre King Kong? Pentru că avem de-a face cu o poveste care va putea fi întotdeauna spusă cu succes.

În ceea ce priveşte jocul de faţă, povestea îşi menţine elementele sale de bază, însă nu vom fi părtaşi la ea în întregime. Şi asta deoarece, până la urmă, jocul reprezintă o foarte bună unealtă de promovare a filmului lui Peter Jackson, iar majoritatea momentelor importante ale poveştii au fost ţinute doar pentru pelicula de pe marele ecran. După cum spuneam, ce s-a menţinut sunt elementele de bază: o echipă de filmare, condusă de un regizor pentru care pelicula sa este mai importantă decât orice altceva, porneşte spre Skull Island, o insulă misterioasă, perfectă pentru filmul pe care urmau să-l toarne. Din păcate, filmul devine

realitate, iar insula își arată adevăratele pericole. Actrița din rolul principal este răpită de băștinași, iar tu, Jack, va trebui să conduci restul echipei pentru a o salva. Când ești cât pe aici să devii eroul ei favorit, băștinașii se decid să o ofere pe atrăgătoarea blondă monstrului Kong, o gorilă imensă ce sălășluiește în cel mai înalt munte de pe insulă. Spre surprinderea tuturor, inclusiv a blondei și a băștinașilor, namila nu trece imediat la înfulecarea victimei, ci se trezește vrăjită de frumusețea individei. Deh, s-o fi simțit și el singur atâta timp pe insulă. Așa că Bestia încearcă să-și ducă Frumoasa în micul său cuib de nebunii, iar tu, ăla micu' (dar știi că mărimea nu contează) te arunci în urmărirea fetei și bați jumătate de junglă ca să ajungi la ea.


O variantă locală a expresiei „Nu ne vindem țara"


Ah, iar o blondă? Știu și ei că de mult îmi doresc o brunetă


Si ziseți, am nevoe de o ploteză?

Ești om cu mine, sunt Jack cu tine

O bună parte din joc ți-o vei petrece în pielea lui Jack, potențialul amorez căruia i-a fost subtilizat obiectul muncii. Cei de la Ubisoft au gândit jocul ca o experiență cinematică și tocmai din acest motiv conceptul clasicului FPS din spatele acestei părți a jocului a fost modificat. Ce se observă din prima este lipsa oricărui indicator (de muniție, de viață, busole, hărți, butonașe, luminițe etc.) pe ecranul de joc. Poți să optezi pentru un minimum de informație (gen muniție), însă jocul a fost gândit să fie „gustat" fără nici un astfel de impediment vizual. Cum observi că ești pe cale să dai colțul? Sincer, nu cred că mai e nevoie de o bară de sănătate în momentul în care un dinozaur te înșfacă de un picior, nu? Avem un sistem să zicem asemănător cu cel din Call of Duty 2, care te declară mort dacă primești un anumit număr de lovituri într-o scurtă perioadă de timp. Dacă ai reușit să scapi cu viață, după câteva momente îți vei reveni complet. Cantitatea de muniție disponibilă, pe de altă parte, îți este indicată de către personajul tău. Te vei auzi spunându-ți liniștit că ai destule gloanțe, că mai ai doar două sau trei încărcătoare și, în cele din urmă, doar câteva gloanțe pe țeavă.

O altă schimbare față de ceea ce ne-am obișnuit să însemne FPS pentru noi este apariția armelor „albe". De fapt, unul dintre lucrurile pe care le vei observa în joc (și care pe unii s-ar putea să îi deranjeze) este cantitatea foarte mică de muniție și arme de foc disponibile. Ai la îndemână un pistol, un shotgun, o pușcă cu lunetă și un Tommy Gun, dar toate acestea într-o cantitate neobișnuit de mică pentru un FPS. Așa că te vei învăța să îți cruți muniția și să folosești celelalte tipuri de arme. Sunt de fapt doar două: o suliță și o bucată de os. Pe prima o găsești lăsată în urmă de băștinașii insulei, iar oasele sunt colectate din diversele schelete întâlnite în joc. Fiecare dintre aceste arme poate fi îmbunătățită ca damage în cazul în care capătul care trebuie este aprins cu ajutorul focului. E de reținut că odată înfipte într-un adversar, aceste arme pot fi recuperate și refolosite până în momentul în care se rup.

Ce este poate cel mai ciudat este modul în care se desfășoară lupta... Astfel, spre deosebire de cam tot ce am văzut până acum în FPS-uri, în King Kong trebuie mai întâi să țintești și apoi să tragi. Asta presupune că oricând vrei să te iei la hartă cu un inamic, trebuie să apeși mai întâi pe tasta SPACE și de abia apoi să apeși pe trăgaci/ arunci sulița. Este o decizie oarecum discutabilă, dar deși cu siguranță nu ajută cu nimic din punctul de vedere al luptelor, reușește să nu îți pună bețe-n roate și să îți ofere, în cele din urmă, posibilitatea de a te plimba prin frumoasele locații din joc fără să ai jumătate de ecran umplut de ditamai


Kong, noua vedetă mediatică

Grafica iese în evidență mai ales datorită peisajelor pe care reușește să le creeze și atmosferei deseori excelent redate, care te bagă în inima unei jungle dense și violente.

arma.

Problema care intervine în orice joc în care ai de-a face cu coechipieri controlați de AI se referă la modul în care aceștia se descurcă (sau se încurcă) împotriva inamicilor. King Kong nu face excepție de la această problemă. Ce e cel mai stresant este faptul că nu trebuie să ai grijă numai de tine, ci și de încă trei nătângi care, deși au la dispoziție arme, rareori reușesc să se descurce cu adevărat cu ele. Așa că vei fi pus în postura de a salva lumea de fiecare dată când grupul tău este atacat și să le suporți zbieretele, care îți comandă să le sari în ajutor și să îi scapi de pericol. „Jaaack! Jaaaaaaaaack!!!", după câteva momente în care respectivii te zgârie pe creier cu plânsetele lor, aproape că îți vine să îi salvezi numai ca să ai tu posibilitatea de a le curma suferința.

Eu sunt Kong

Cărările oamenilor și ale lui Kong se vor intersecta de mai multe ori în timpul periplului tău prin junglă, unii fugind după blonda actriță, alții fugind CU ea. Eh, e un avantaj să fii mare. Și cum posibilitatea de a pune jucătorul în pielea giganticului Kong a fost prea tentantă pentru Ubisoft, iată că avem ocazia să dăm cu tifla omuleților și să ne folosim puterea pentru a obține femeia. Așa că cealaltă parte a jocului, pe lângă FPS-ul de care am povestit mai adineauri, te găsește în controlul lui Kong. Scopul lui Kong în joc, în afară de a muri la sfârșit (hai, nu-mi spuneți că nu știați? E o poveste veche de 70 de ani, totuși), este de a o transporta pe femeia vieții lui în confortul propriei „case", zdrobind orice rezistență întâlnește pe drum, călcând pe cei mai feroce dinozauri pe care i-am văzut de la Jurrasic Park până acum și protejând-o pe Ann de toate aceste pericole. Bucata de joc în care-l controlăm pe Kong este definită de o liniaritate excesivă, bătută în cuie și, în cele din urmă, deranjantă. Deși din punct de vedere cinematic ceea ce se întâmplă pe ecran este foarte frumos, aportul jucătorului în multe momente se apropie de zero. În afară de scenele de luptă, tot ceea ce trebuie să facă acesta este să-l țină pe Kong mergând tot în față și să apese din când în când tasta de sărit. Nici luptele nu sunt cu mult mai complexe, căzând în păcatul unor jocuri de consolă care se bazează pe capacitatea jucătorului de a lovi cât mai des butoanele mouse-ului. În schimb, din punct de vedere vizual, este o plăcere să-l vezi pe Kong ducând imense bătălii cu câțiva dinozauri nenorociți.

Frumoasa și Bestia

Ce e de admirat la Peter Jackson's King Kong este modul în care reușește să creeze o lume plină de detalii. Grafica (deși am testat versiunea „normală" a jocului, cea „îmbunătățită" nefiind încă disponibilă) iese în evidență mai ales datorită peisajelor pe care reușește să le creeze și atmosferei deseori excelent redate, care te bagă în inima unei jungle dense și violente. Momentele cinematice de impact sunt tocmai din această cauză mult mai dese și mai bine realizate decât mi-aș fi imaginat, iar ce rezultă de aici sunt câteva scene care te vor impresiona și îți vor rămâne clar întipărite în memorie. Așadar, ca o adaptare pe micile monitoare a unui succes de pe marile ecrane, Peter Jackson's King Kong este un joc admirabil de bine realizat și probabil unul dintre cele mai impresionante proiecte de acest gen. Ca joc de sine stătător însă, se oprește undeva la jumătatea drumului spre un titlu de excepție. Și asta din cauză că de multe ori conceptul de joc se dovedește a fi destul de sărăcăcios, în ciuda faptului că arată nesimțit de bine (apropo, nota de la grafică va fi redusă cu două puncte tocmai din cauza existenței unei versiuni mult mai impresionante) și vine cu câteva idei noi, care chiar funcționează.

În cele din urmă, eu unul tocmai am fost convins să mă uit la filmul lui Peter Jackson cu prima ocazie, după o sesiune de joc scurtă, care a durat exact atât cât trebuie.

■ Mitza

Următorul pas, K1!

Nu știu dacă e o idee așa de bună să te pui chiar sub coada lor

▸ **Gen** FPS/Action ▸ **Producător** Ubisoft Montpellier/ Ubisoft România ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare** 3D minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.kingkonggame.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	7

7,4

Interviu Andrei Fantana



Andrei Fantana şi un rânjet de milioane (speră Peter Jackson) în fundal

Deşi proiectul King Kong i-a fost încredinţat lui Michel Ancel, varianta de PC a jocului a fost dezvoltată în totalitate în studiourile Ubisoft din Bucureşti. Cum s-a ajuns la această decizie şi ce a însemnat asta pentru Ubisoft România am încercat şi eu să aflu aruncând cu câteva întrebări nerăbdătoare în direcţia lui Andrei Fantana, Lead Game Designer pentru versiunea de PC a jocului.

Mitza: Dacă, de obicei, un joc ce apare atât pe console, cât şi pe PC se portează de pe o platformă pe alta, în cazul lui King Kong s-a procedat diferit. Care au fost motivele din spatele deciziei de a realiza diversele versiuni ale jocului în paralel, la studiouri diferite?

Andrei: Ubisoft încearcă să aducă jocurile sale publicului în acelaşi timp pe toate consolele şi pe toate continentele. În cazul Kong, multe motive legate de data de apariţie a filmului au grăbit lucrurile astfel încât aproape toate studiourile s-au implicat în acest proiect. Este unul dintre cele mai mari proiecte ale lui Universal şi totodată, cel mai important proiect Ubisoft din acest an.

M: Cum s-a ajuns ca Ubisoft România să se ocupe de versiunea de PC şi PSP?

A: Popularitatea consolelor în România este încă mică. Noi toţi ne-am apucat de jocuri găsindu-le pe PC-uri. E normal ca studioul din Bucureşti să fie mai atras de această platformă, iar succesele trecute ne-au recomandat pentru acest task. Acum, fie vorba între noi, ne doream de multă vreme să facem un shooter şi ne-am bucurat mult să avem ocazia de a face unul mai puţin clasic.

M: Cât de dificil a fost acest proiect, din punctul de vedere al echipei de aici şi cum s-a realizat până la urmă comunicarea între cele două echipe?

A: Dificultatea a venit în principiu din structura jocului. Totul este bazat pe AI şi modificările de comportament ale monştrilor şi ale NPC-urilor făceau ca treburile care ieri mergeau perfect, azi să nu mai meargă. Niveluri în care totul era ok începeau să manifeste anomalii. Comunicarea dintre echipe a decurs minunat.

M: King Kong este un proiect care a adunat cel puţin două nume mari din industria entertainment-ului, Peter Jackson şi Michel Ancel. Care a fost aportul celor doi pentru versiunea realizată în România?

A: Iniţial, PJ şi Michel s-au pus de acord asupra modului de abordare a jocului. Apoi, Ubisoft a primit regulat date, concepte, referinţe şi acces la întreaga documentaţie a filmului, de partea ce ţine efectiv de joc urmând să se ocupe integral. PJ primea regulat versiuni ale jocului şi din când în când se organizau întâlniri în Noua Zeelandă în care se discuta cursul jocului şi al filmului. Asupra versiunii din România s-au răsfrânt toate aceste decizii.

M: Cât control a avut echipa din România asupra jocului?

A: Controlul versiunii a fost aproape total. Colaborarea dintre echipe a fost excelentă, eu aflându-mă în ambele echipe. Fiind prezent în şedinţele de design, ştiam ce anume se vrea de la jocul în sine. Îmi aduc aminte de entuziasmul cu care au primit prima versiune de PC cei din Montpellier. În sfârşit, puteau juca un shooter aşa cum trebuie, cu mouse şi taste. S-au strâns toţi la PC-ul meu şi toată ziua s-au jucat pe rând. Iniţial l-am făcut astfel încât să-mi placă mie şi... am avut norocul să le placă şi lor. Au urmat apoi discuţii despre preferinţe, hardcore, casual player etc. Şi în urma şedinţelor de playtest am mai modificat pe ici, pe colo. Partea de shooter devine mult mai simplă pe PC, dar am hotărât că nu vom diferenţia versiunile atât de mult pentru a avea un control mai fin asupra întregului sistem – şi am reuşit să reglăm totul astfel încât să pară antrenant pentru majoritatea jucătorilor fără să fie frustrant. Uf.. iar încep să bat câmpii :).

M: Cum a fost să lucraţi la un proiect cu atâta greutate precum King Kong?

A: Iniţial, Kong nu era aşa greu – şi l-am ţinut pe banane până aproape de sfârşit, când deadline-ul a îngreunat maimuţa. Atunci a devenit stresant, dar... palpitant. Şi nu trebuia decât să mai vedem cum va fi filmul şi totul părea uşor.

M: Există două variante ale jocului, cea „normală" şi cea „îmbunătăţită" din punct de vedere grafic. De ce nu s-a mers pe o singură variantă?

A: Pentru că am vrut să oferim şi celor cu sisteme performante o versiune care să le pună temperatura la crescut. Ca dezvoltatori pentru PC, vrem mereu să tragem de limitele tehnice. Aşa a fost mereu. Pe de altă parte, majoritatea posesorilor de PC-uri nu au configuraţii de ultimă generaţie – aşa că, pentru încă un pic de efort, am reuşit să avem două versiuni.

M: Şi o ultimă întrebare: Dacă ai eşua pe o insulă necunoscută, plină de dinozauri, băştinaşi neprietenoşi şi o gorilă imensă cu probleme sentimentale, ce cărţi ai vrea să ai cu tine?

A: "Cum să devii o blondă fermecătoare în 30 de secunde. Totul în 10 paşi – fii primul şi câştigi o excursie gratuită la New York."


Echipa de la Bucureşti responsabilă pentru versiunea de PC a jocului

Pace cartierului

CRIME LIFE Gang Wars

Mare e spaţiul pe hard diskul gamerului, dar şi răbdarea acestuia, de la sfârşit de 2005 mai avem de-a face cu asemenea fenomene de jocuri (discutabil). Durerea e şi mai mare dacă stau să mă gândesc că apariţia acestui joc s-a bazat pe nişte cifre care indicau că sunt şanse mari ca DVD-urile ce poartă povara kit-ului de instalare să nu ajungă în oglinzile retrovizoare ale producătorilor& friends. Acum începe partea în care trebuie să argumentez cele spuse mai sus. Nimic mai uşor.

Cine se pune cu Tre?

Să începem cu povestea jocului, una deosebit de „originală" şi de captivantă, mă întreb de unde atâta inspiraţie. Tu eşti Tre, un… nu o să-ţi vină să crezi… tânăr gangster(!!) nerăbdător să depăşească recordurile lui Bundy, Manson sau, de ce nu, Stalin. Bineînţeles că mai întâi trebuie să-ţi faci un nume în cartier şi să devii unul din liderii asociaţiei non-profit ce-şi spune Outlawz. Aceştia nu au altceva mai bun de făcut decât să se bată toată ziua cu pacifiştii din Headhunterz şi cu negustorii de ierburi din KYC. Din când în când, în peisaj mai apar poliţia locală, o grupare destul de timidă, şi irlandezii înregistraţi la registrul comerţului ilegal sub numele de Pogue Mahoneys. Pentru a-şi consolida o carieră în domeniul resurselor umane, tânărul Tre începe să ia de lucru de la Big Dog şi ajunge să-şi dea seama rapid că treaba merge mai uşor decât ar fi crezut. Indiferent care e scopul misiunii, metoda de rezolvare este similară şi implică multe cadavre împrăştiate pe străzile din Grand Central. Nu putem să trecem cu vederea abilităţile de killer şi bagajul bogat de lovituri mortale pe care Tre, în ciuda vârstei fragede, demonstrează că le are. Şi uite aşa, chit că trebuie să cureţe cartierul, să jefuiască nu ştiu ce dugheană sau să-l „convingă" pe câte unul că nu e bine ce face, tot la bâte pe spinare se ajunge. Printre alte accesorii care pot fi folosite în abundenţa de cafturi la grămadă putem să amintim cuţitul de bucătărie, ţeava de cupru de sub chiuvetă sau pistolul Carpathian. Cu arme sau fără, rezultatul final este acelaşi: razi tot, mai ales după ce începi să străbaţi străzile cu o escortă după tine. Spre deosebire de tine, aceştia sfidează moartea şi, în cel mai rău caz, nu-şi mai fac norma de ţ crime pe minut. Ca şi tine, se simt mult mai bine după o pizza şi doi burgeri plătiţi din banii primiţi la câte o misiune sau lăsaţi de proştii cartierului în telefoanele publice, case de marcat sau jukebox-uri. Chiar dacă cei implicaţi în acest joc par a fi puţin prea violenţi, ei dau dovadă de caracter. În timpul luptelor, te lasă să termini treaba începută şi aşteaptă calmi să treacă la aparat. De asemenea, Tre ori nu are carnet ori e conştient de beneficiile mersului pe jos pentru că în maşină nu pune piciorul.

Partidele de pac-pac cu poliţia fac deliciul cartierului

Mişcarea principală din Gang Wars

Şi uite aşa, chit că trebuie să cureţe cartierul, să jefuiască nu ştiu ce dugheană sau să-l „convingă" pe câte unul că nu e bine ce face, tot la bâte pe spinare se ajunge.

Şi totuşi e în topuri

Jocul acesta a reuşit să prindă atât topul celor mai violente jocuri, cât şi lista mea cu cele mai proaste jocuri. Sfatul meu este să staţi departe de el, iar această încheiere are nevoie de un citat din cioLAN: „Pace vouă!".

■ Rzarectha

- **Gen** Sheepshit ▸ **Producător** Hothouse Creations
- **Distribuitor** Konami ▸ **Procesor** PIII 1,2 GHz
- **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB
- **ON-LINE** www.konami-crimelife.com

Grafică	4
Sunet	4
Gameplay	4
Multiplayer	—
Storyline	4
Impresie	4

4

Colecția ta

merită să joci originale!

PC CD-ROM

Preț recomandat de vânzare: 6 Euro +TVA

XPLOSIV®



Disponibile în toate magazinele bune de jocuri, IT, electronice și supermarket-uri

Distribuite în România de Best Distribution SRL, tel/fax: 021/345.55.05, www.bestdistribution.ro

XPLOSIV®

www.xplosiv.net

Distribuite sub licență de Empire Interactive Europe Limited în colecția Xplosiv®. Xplosiv este o marcă înregistrată sau neînregistrată a Empire Interactive Europe Limited în Marea Britanie și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

Spațiul, ultima frontieră

Soluții extreme pentru clipe disperate

STAR WARS: BATTLEFRONT II

Forța Întunecată ne cheamă pe frontul galactic



În urmă cu un an, Lucas Arts reușea să surprindă plăcut cu Star Wars: Battlefront, o alternativă demnă de luat în seamă pentru gamerii lipiți de Battlefield 1942. Acesta le-a oferit fanilor topiți după universul Star Wars ocazia să se zbenguie într-unele dintre cele mai importante bătălii admirate în filmele seriei. S-au bucurat de câmpuri de bătălie extrem de bine realizate din punct de vedere vizual, de excelente efecte de sunet și de o coloană sonoră superbă ce îi făceau să simtă că, într-adevăr, participau la un conflict de proporții galactice. În ciuda bug-urilor ce riscau să îl sufoce, Battlefront s-a dovedit a fi un joc bun, deși exista loc de mai bine. Ca urmare, pentru fanii topiți după scamatorii Jedi, așteptările de la Battlefront II nu puteau fi decât mari. Și lungă mi-a fost așteptarea...

Un Battlefront mai colorat

După câteva ore de joacă în compania boților din campania single player, am rămas cu impresii oarecum împărțite. Battlefront II nu mi s-a părut a fi altceva decât o versiune șlefuită a frățiorului său. Pot spune că modul Galactic Conquest este, din nou, un fel de antrenament în care te deprinzi cu mecanica de joc înaintea intrării pe serverele oficiale. Pe de altă parte, Rise of the Empire mi-a dat ocazia să-mi îndes picioarele în bocancii clonelor din unitatea 501 și să pornesc la luptă urmărind îndeaproape povestea filmelor în care aceștia au strălucit. Înaintea fiecărei misiuni, jucătorului i se pune pe tavă povestea grandioasei bătălii la care urmează să participe. Filmulețele realizate fie cu engine-ul jocului, fie decupate din filmele seriei nu fac însă nimic altceva decât să lungească și, eventual, să îndulcească puțin caftul galactic în compania boților. Vei avea apoi de ales între șase clase de personaje: trooper-i, lunetiști, ingineri și „rachetiști", două dintre clase fiind accesibile doar după ce ai scos din circuit suficienți inamici și ai capturat punctele de respawn ale adversarului. După deblocarea accesului la cele două clase superioare, vine momentul mult așteptat, când Battlefront II îți dă ocazia să conduci destinele armatei din perspectiva unui cavaler Jedi sau lord Sith. Că mintea mea n-a reușit să conceapă de ce

ALTERNATIVĂ

BATTLEFIELD 2

Cel mai bun joc multiplayer al momentului nu are mulți rivali, iar în viitorul apropiat nici că se întrevăd alții. Pentru cei care caută tactică și acțiune furibundă în aer și la sol, Battlefield 2 rămâne cea mai bună alegere.





Darth Vader, Luke Skywalker sau Yoda cad uneori ca muştele în faţa tinichelelor este cu totul altă poveste. Important este că felierile şi decapitările, ajutate de săbiuţe laser multicolore şi puteri necurate ale forţei, se pot dovedi distractive, chiar dacă pentru o scurtă perioadă de timp.

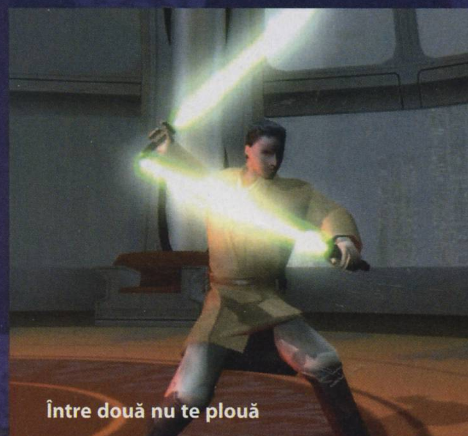
Problema majoră cu care se confruntă gameplay-ul din Battlefront II constă în lipsa echilibrului real între două echipe adverse. Este cazul multiplayer-ului, unde pentru a debloca cele două clase meseriaşe trebuie să ucizi şi să capturezi puncte inamice din viteza trenului. Camparea devine astfel inutilă pe multe dintre hărţi, deoarece până îţi cad victimele în plasă, echipa adversă nu numai că poate folosi deja cele două clase, dar are şi un Darth Vader în fruntea sa. Un alt neajuns îl reprezintă ineficienţa trooper-ilor în faţa altor clase, spre deosebire de inginerii care pot spulbera orice siluetă cu două picioare şi „rachetiştii" cu a lor putere de foc impresionantă. Singurele lucruri pe care le au în comun clasele majore, indiferent de facţiune, sunt mobilitatea şi puterea de foc superioare, un ţel pe care dacă l-ai atins, echilibrul nu va mai fi o problemă. Cu Jedi şi Sith situaţia este puţin diferită, ei fiind mai rapizi şi mai puternici decât restul claselor. Sunt mai rezistenţi la atacuri, dar nu şi invincibili, o grenadă bine plasată constituind un motiv de îngrijorare pentru oricare dintre ei.



A început petrecerea

Lupta în spaţiu de la bordul unui fighter este extrem de antrenantă, bătăliile dintre flotele Republicii şi ale Federaţiei atingând proporţii epice...

Luke, sunt tac'tu!


Între două nu te plouă

Precum în cer, aşa şi pe pământ

Cel mai interesant aspect al jocului (pe care l-am aşteptat cu interes) nu este însă noul sistem de clase, ci posibilitatea de a lupta în spaţiu. Lupta în spaţiu de la bordul unui fighter este extrem de antrenantă, bătăliile dintre flotele Republicii şi ale Federaţiei atingând proporţii epice, iar sentimentul că participi la o mare bătălie spaţială este omniprezent. Pentru un fan Star Wars, să lupţi şi să aterizezi cu un fighter în hangarul crucişătorului inamic, trăgând apoi ca un dement în tot ce mişcă, va rămâne o experienţă de neuitat. Iar pentru a schimba puţin decorul, jucătorul poate apoi captura una din navele inamice şi continua fugărirea adversarilor prin spaţiu. Necazul legat de campania single player este că lupta spaţială durează prea puţin, iar în cazul multiplayer-ului suprapopularea serverelor conduce inevitabil la apariţia lag-ului. În aceste condiţii, pentru cei care doresc să îl joace online, o conexiune sănătoasă de tip broadband este mai mult decât necesară.


Eşti un imbecil

Slăbiciunile Forţei

Indiferent cum ai lua-o, Battlefront II arată bine, iar de auzit se aude şi mai bine. Animaţiile sunt fluide, efectele speciale sunt impresionante, în timp ce coloana sonoră superbă, extrasă din filmele seriei, aduce din nou acel plus de savoare unui conflict galactic de care m-am lipit fără să vreau. Din nefericire, deşi a fost gândit pentru a ne oferi o experienţă multiplayer antrenantă şi de neuitat, Battefront II moşteneşte, pe lângă AI-ul imbecil, aceleaşi probleme cu care se confruntă fratele său mai mic. Băieţii de la Lucas Arts şi Pandemic au preferat să sacrifice dinamismul şi elementele tactice specifice unui Battlefield 2, de exemplu, în favoarea violenţei. Cu toate acestea, Star Wars: Battlefront II nu este un joc prost, ci unul pe care numai posesorii unei conexiuni solide la internet îl vor aprecia la justa sa valoare.

■ KiMO

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Pandemic ▸ **Distribuitor** Lucas Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 1,5 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare** 3D 64 MB ▸ **ON-LINE** www.swbattlefrontii.com

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	6
Impresie	7

7,5

Prince of Persia
The Two Thrones

Prinţul persan îşi arată latura malefică

Prince of Persia: The Sands of Time reuşea să stabilească noi standarde în istoria genului, pe care nici un alt joc nu a reuşit să le atingă nici măcar după doi ani de zile de la lansarea lui. Combinaţia perfectă dintre un control excelent, puzzle-uri provocatoare şi decorul mirific al celor O mie şi una de nopţi l-au transformat într-un succes răsunător. Cu un asemenea potenţial, Ubisoft nu avea cum să-l lase baltă şi a revenit, după doar un an de zile, cu Prince of Persia: Warrior Within, în care acrobatul prinţ îşi făcea de cap într-o lume sumbră, răvăşită de războaie, ce contrasta puternic cu lumea de basm din The Sands of Time. Prinţul, la fel de schimbat după ani grei de războaie, nu mai era tânărul naiv de altădată, ci un războinic fără scrupule, al cărui singur scop în viaţă rămăsese supravieţuirea, prin orice mijloace şi peste cadavrul oricui i-ar fi stat în cale. Revoluţionarul gameplay, atât de lăudat la apariţia primului joc din serie, avea să se întoarcă triumfal, însă părerile legate de Warrior Within au fost împărţite. Din păcate pentru fanii seriei, cel de-al doilea joc le-a cam înşelat aşteptările, producătorul preferând să-i surprindă cu o lume întunecată şi extrem de violentă, în care ura prinţului se materializa uneori în adevărate băi de sânge spectaculoase. Povestea a trecut pe locul al doilea, intrând în sfera banalului, iar puzzle-urile, care până la rezolvare mă ţineau ore întregi cu ochii pironiţi în monitor, au devenit mult mai uşoare. Warrior Within a fost un excelent joc de acţiune, dar care nu a excelat la nici unul dintre celelalte capitole. Acum, Prince

„...elementele de platformă sunt mai logice faţă de Warrior Within şi reuşesc să atingă noi culmi, în special datorită Speed Kill-ului ce poate fi executat dintr-o mişcare aeriană"

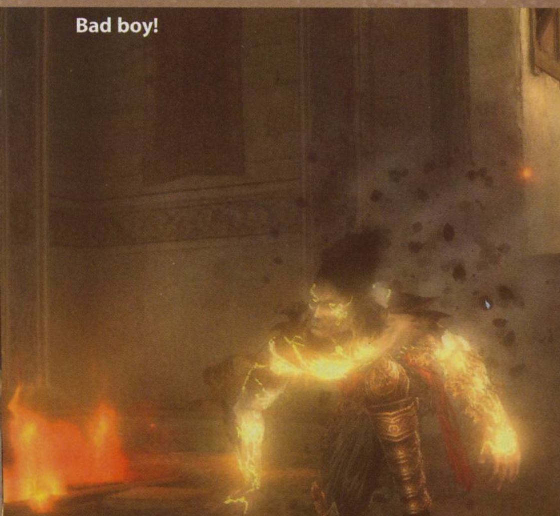

Întors în Babilon


M-a luat cu ameţeli

of Persia: The Two Thrones vine să încheie trilogia, promiţând o reîntoarcere la combinaţia superbă de elemente ce l-au transformat pe The Sands of Time într-un veritabil clasic: lupte furibunde, explorare şi un design de excepţie. Să fie oare acesta cel mai bun PoP de la primul joc al seriei încoace? Rămâne de văzut.

Prinţul Întunericului intră în scenă

The Two Thrones continuă unul dintre cele două finaluri alternative din Warrior Within, ca şi cum al doilea n-ar fi existat niciodată, fiind o simplă poveste. Întors de pe Insula timpului alături de Kaileena (Împărăteasa Timpului pe care a reuşit s-o salveze din ghearele sorţii), Prinţul descoperă cu groază că în locul păcii mult râvnite, războiul i-a cuprins întreg regatul. Barca pe care o conduce spre port este apoi lovită de proiectile incendiare şi scufundată. Despărţit de Kaileena, care este capturată şi transportată într-un loc necunoscut, Prinţul porneşte imediat în căutarea ei. Dar în zadar. Prinţesa cade victimă unui complot odios pus la cale de către un vechi duşman de moarte al eroului, Vizirul, pe care îl credea dispărut de mult. Mai însetat de putere ca niciodată, maleficul vrăjitor o ucide pe Kaileena chiar în faţa Prinţului, dezlănţuind astfel Nisipurile Timpului, care infectează totul în imediata apropiere şi îl transformă pe Vizir într-o creatură invincibilă. Soldaţii care au ocupat castelul se transformă brusc în monştri demonici, prinţul însuşi fiind afectat. Teribilul blestem ce s-a abătut asupra lui se va manifesta de acum înainte sub forma Prinţului Întunericului, o încarnare trupească a celor mai sinistre şi mai sumbre apucături ale Prinţului, împărţind jocul în două părţi distincte. Prinţul cel bun la suflet şi gândire aduce aminte de tânărul oacheş din The Sands of Time, pe când versiunea sa drăcească este întunecată ca smoala la vedere, sarcastică şi extrem de agresivă cu cei din jur. Agresivitatea lui capătă noi valenţe în combinaţie cu Daggertail-ul, un lanţ înfăşurat în jurul braţului stâng, plin de ţepi şi cu o lamă ascuţită la capăt. Cu ajutorul lui, Prinţul îşi poate ştrangula prada cu sete, folosind o serie de scheme gen kung-fu, sau poate interacţiona cu diverse obiecte din mediul înconjurător (manevră utilă la rezolvarea unor puzzle-uri). Un alt avantaj al Daggertail-ului este că poate lovi mai mulţi inamici în acelaşi timp sau poate fi folosit asemenea unei liane pentru a atinge obiective altfel inaccesibile, Prinţul balansându-se între două lămpi sau bârne asemenea lui Tarzan.

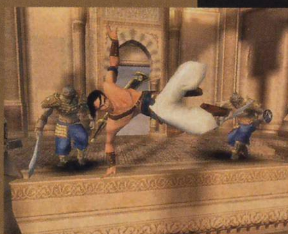

Bad boy!




De ce mă strângi în pumnul tău, copil nebun?

Noul Prinț al Persiei

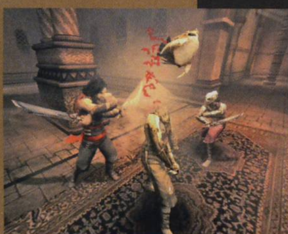
Prince of Persia: The Sands of Time



Noiembrie 2003

Excelentul joc de platformă a apărut ca din senin și a surprins întreaga lume. Elementele de platformă, îmbinate perfect cu o poveste captivantă, l-au transformat pe loc într-un clasic al genului, reușind să stabilească noi standarde, pe care nici un alt joc nu avea să le mai atingă. Chiar și acum, The Sands of Time le oferă iubitorilor genului suficiente motive să-i recapituleze povestea. Dacă nu l-ați jucat încă, jucați-l. Veți vedea cu alți ochi următoarele jocuri din serie.

Prince of Persia: Warrior Within



Noiembrie 2004

La un an distanță, Warrior Within avea să schimbe radical macazul și să dezamăgească o mulțime de fani. Strălucitoarea atmosferă de basm a fost înlocuită cu una sumbră, iar sistemul de luptă, deși mult îmbunătățit, dădea luptelor un aspect macabru, violența excesivă a acestora nefiind pe placul tuturor. A fost totuși un action reușit, dar care i-a dezamăgit pe fani mai ales prin prisma puzzle-urilor deosebit de ușoare și a poveștii prea puțin interesante.

Prince of Persia: The Two Thrones



Decembrie 2005

Titlul cu care Ubisoft a decis să încheie trilogia încearcă și reușește să-i mulțumească pe cei care și-au dorit întoarcerea la minunata lume de basm a celor O mie și una de nopți. Sistemul de luptă mult îmbunătățit, noile elemente de gameplay, puzzle-urile deosebit de provocatoare și povestea excelentă și-au unit forțele pentru a ne oferi un final superb pentru seria Prince of Persia. Dacă va fi sau nu sfârșitul Prințului, rămâne de văzut.



Singura problemă este că pierde din viață, alimentarea cu revigorantele Nisipuri ale Timpului fiind constant și imperios necesară. Cu cât doboară mai mulți inamici, cu atât va fi mai liniștit în privința sănătății, aceștia răsplătindu-l cu sufletele lor nisipoase. Dar în caz că inamicul e pe nicăieri, puzzle-urile trebuie parcurse contra-cronometru, pentru a evita decesul prematur al eroului. Acesta va reveni apoi la forma sa inițială doar după ce se bălăcește în orice ochi de apă sau prin fântânile care, din nou, reprezintă punctele de salvare la care veți reveni în caz de eșec. Dacă distanța dintre două puncte de salvare este enormă, atunci iar v-ați ars. Adăugați filmulețele introductive peste care nu veți putea sări nici măcar într-un picior și tabloul frustrării va fi complet.

Și-am plecat la feliat...

Prințul poate folosi în lupta pentru recucerirea regatului aceeași combinație de lame ascuțite. De preferat, două în același timp. Într-o mână se joacă cu Pumnalul Timpului, iar în cealaltă vântură pe deasupra capului o sabie sau orice altă unealtă aducătoare de moarte, pe care, la nevoie, o poate înfige de la distanță în cutia toracică a inamicului. Una dintre cele mai interesante adiții o reprezintă însă posibilitatea traversării unor porțiuni din regat la „bordul" carelor trase de cai, secvențe ce mai încing puțin atmosfera, chiar dacă sunt scurte și seamănă, din punct de vedere al controlului, cu bolizii din NFS. Nu lipsesc nici scenele de luptă cu ocupanții altor căruțe, aceștia încercând să-l zdrobească pe Prinț de parapeți sau să-i sară în spinare pentru a-l trânti la pământ.

În restul timpului, îl vom găsi pe prinț maimuțărindu-se pe ziduri, atârnat de funii și copertine, sărind de la un acoperiș la altul sau luptând pe viață și pe moarte cu gunoaiele regatului.

Sistemul de luptă „free-form fighting", pe care Ubisoft l-a introdus prima dată în Warrior Within, a fost îmbunătățit, atacurile pe la spate, salturile în spinarea inamicului și executarea lui imediată, ce fac deliciul jucătorilor, oferindu-le acum noi metode de a tăia în carne vie. Dar poate cea mai importantă noutate o reprezintă introducerea elementelor de stealth și a atacurilor aeriene. Prințul se poate furișa în spatele inamicului pe care îl poate elimina în liniște din două lovituri fulgerătoare sau îl poate lua prin surprindere de la înălțimea unui balcon. Mișcarea a fost botezată Speed Kill și este foarte utilă în cazul gărzilor care ar putea da alarma. De asemenea, dușmanul este mai conștient de ceea ce se petrece sub nasul lui și va reacționa (nu întotdeauna) la zgomotele din jur. Se poate întâmpla, totuși, să vă treziți în fața a două gărzi, care nu îl vor observa pe Prinț nici măcar de la câțiva metri distanță. Să fie bug? Noroc că l-am întâlnit doar de două ori.

Problema cu Speed Kill-urile astea este că nu întotdeauna se face primăvară cu o floare. Cum funcționează ele? În clipa în care este inițiat atacul, intervine o scenă cinematică, iar în momente cheie ale mișcării ce urmează trebuie apăsat butonul stânga al mouse-ului. Dacă ratezi momentul, ținta atacului își revine și îți expediază un picior în figură, doborându-te la pământ. Astfel, elementul surpriză dispare, iar bestia va trebui ucisă în luptă dreaptă. Dar atât luptele convenționale, cât și elementele de gameplay sunt deosebit de distractive, plictiseala și iritarea intervenind de prea puține ori pentru a influența buna desfășurare a scenelor de luptă în vreun fel. Noul „free form fighting" mi-a adus aminte de cafturile sângeroase din Warrior Within, unde decapitările și eviscerările făceau parte din programul zilnic al Prințului. Singura diferență este că



Ți-am luat cravată...



Ce-ai zis de mama!?

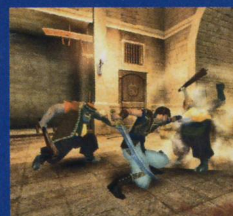


Iiiimediat termin


Sunt ca o frunză...

ALTERNATIVĂ

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Primul joc din seria PoP rămâne, chiar şi acum, alegerea perfectă pentru cei care caută un action/ adventure de calitate.

rezultatul unei execuţii nu mai este atât de sângeros din punct de vedere vizual, cu toate că animaţiile sunt extrem de violente şi în cazul lui The Two Thrones, gâturile trosnite şi spinările rupte fiind la ordinea zilei, cu condiţia să executaţi corect combinaţiile de taste specifice fiecărui combo. Concluzionând, se poate spune că accentul nu se mai pune pe cafturile furibunde din Warrior Within, ci mai mult pe elementele stealth.

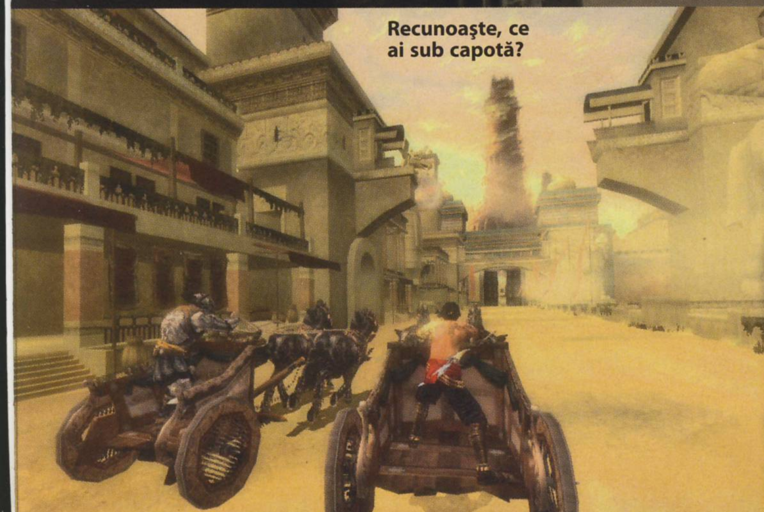
Boşii nu aveau cum să lipsească nici ei din scenă, doar că acum sunt puţin mai nervoşi şi mai greu de dovedit, pentru eliminarea lor fiind necesară executarea unor manevre mai neortodoxe. De exemplu, în cazul unei bestii 'nalte cât o clădire cu şase etaje, Prinţul va trebui să descopere punctul sensibil al acesteia. În cazul animalului, acest punct este reprezentat de ochi, pe care va trebui să-i extirpe cu ajutorul Pumnalului, folosind în acelaşi timp o combinaţie de salturi acrobatice şi Speed Kill-uri. Picioarele bestiei nevăzătoare devin apoi pradă sigură lamelor din dotare. Unde nu-i cap, nu-s nici picioare, nu-i aşa?

Acrobaţii la bară

Căţăratul, salturile şi rezolvarea puzzle-urilor sunt, aşa cum era şi normal, principalele activităţi ale Prinţului, The Two Thrones delectându-ne din acest punct de vedere cu o mulţime de provocări ce amintesc de primul joc al seriei. Un come back fericit, dacă stăm să ne gândim la cât de uşor puteau fi rezolvate cele din Warrior Within. Alergatul de-a lungul zidurilor, salturile între ele, căţărarea cu ajutorul pumnalului, coborârea de-a lungul unei copertine sunt iar necesare pentru a descoperi tot felul de dispozitive. Odată acţionate, acestea oferă accesul în alte încăperi sau schimbă geometria nivelului pentru a-i facilita trecerea peste o capcană. Majoritatea nu sunt prea grele, dar o parte dintre ele vă vor pune la grea încercare materia cenuşie. Din fericire, toate puzzle-urile complicate vă oferă suficiente indicii vizuale, astfel că niciodată nu veţi rămâne prea mult cu guriţele căscate în faţa lor. Repertoriul de acrobaţii al Prinţului s-a îmbogăţit, de asemenea, cu o serie de mişcări noi, în vreme ce puterile Nisipurilor sunt prezente din nou la datorie. Trecerea timpului poate fi încetinită, iar întoarcerea în timp cu câteva secunde este din nou posibilă. Trecerea peste un obstacol şi câştigarea unei lupte devin astfel mult mai uşoare, evitând apariţia ecranului de încărcare (bleah!) sau a unei morţi premature. În plus, elementele de platformă sunt mai logice faţă de Warrior Within şi reuşesc să atingă noi culmi, în special datorită Speed Kill-ului, ce poate fi executat dintr-o mişcare aeriană. Fanii primului joc din serie se vor simţi ca acasă.

Babilon, mon amour...

Poziţionarea camerei în momentele cheie ale jocului nu mai pune probleme majore, în vreme ce engine-ul grafic nu a suferit modificări. Sau cel puţin aşa mi s-a părut. Legendarul oraş în care se desfăşoară acţiunea nu se prezintă însă la fel de fermecător precum cel din The Sands of Time. Pur şi simplu nu impresionează. Acum nu vreau să înţelegeţi că n-aveţi ce vedea. Tocmai pentru a-i conferi jocului un aer de autenticitate, isteţii de la Ubisoft s-au mutat în Casablanca, pentru a urmări viaţa de zi cu zi a locuitorilor şi a se inspira din arhitectura oraşelor Orientului Mijlociu precum Cairo, Casablanca şi Maraches. Locaţiile din The Two Thrones sunt, aşadar, foarte bine realizate, cu menţiunea că Babilonul se prezintă cel mai bine de la înălţimea acoperişurilor, cu legendarul Turn Babel cuprins de flăcări undeva în fundal. Priveliştea este pur şi simplu magnifică. Animaţiile au rămas la fel de fluide, deşi o serie de bug-uri, în cazul inamicilor, mi-au îngreunat de câteva ori viaţa. Jocului i-ar fi prins bine, parcă, nişte texturi mai bune şi puţin bump mapping, dar, din fericire, realizarea artistică este excelentă şi vă împiedică să luaţi aceste neajunsuri în seamă.


Recunoaşte, ce ai sub capotă?

Cât despre partea auditivă, ea este bine realizată. Nu veţi descoperi nimic ieşit din comun, însă atât coloana sonoră cu ritmurile ei orientale, cât şi voice acting-ul amintind încă o dată de lumea de basm a celor O mie şi una de nopţi din The Sands of Time. Încă o bilă albă din partea fanilor înrăiţi.

Să fie acesta sfârşitul?

Prince of Persia: The Two Thrones oferă două finaluri alternative, la fel cum a făcut-o şi Warrior Within, şi se prezintă cu o poveste din care nu lipsesc răsturnările de situaţie. Pentru un fan al seriei, ultimul capitol din seria Prince of Persia nu trebuie să lipsească din colecţie, iar pentru cei care fac cunoştinţă cu Prinţul pentru prima dată, este un joc de excepţie. Numai timpul şi Ubisoft ne vor putea răspunde dacă aceasta a fost ultima aventură a Prinţului persan. Însă până la eventuala sa reîntoarcere pe micile monitoare, Prince of Persia: The Sands of Time va rămâne jocul meu de suflet şi cel mai bun titlu din serie. Am zis.

■ **KiMO**

Gen Action/Adventure **Producător** Ubisoft Montreal/Ubisoft Casablanca **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **Procesor** PIII 1GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare** 3D minimum 32 MB **ON-LINE** www.princeofpersiagame.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	8

8,4

Worms 4 Mayhem

La râma 3D să nu te duci cu undița de aur

Inițial, am avut de gând să vă pun la grea încercare cu o metaforă de vreo două pagini, teorii ale conspirației masonilor de la NVIDIA și ATI și o serie de snoave populare cu tâlc, dar am luat bătaie pe WormNet de la niște francezi sioniști și m-am enervat. Mai mult, având în vedere că este al optulea joc din serie și al treilea unde 3D-ul (fie poligonul lui... lăudat) și-a băgat coada, Worms 4 va beneficia de un articol scurt, tăios și la obiect. Și în două dimensiuni. Dimensiunea noastră, a celor patru bețivi care se adunau la ceas târziu să încingă un Worms Armaggedon, și dimensiunea lor, a celor care gândesc prea mult și ne-au făcut cadou viermii 3D pe care nu i-a cerut nimeni.

Dacă Worms 3D s-a bucurat de un review destul de favorabil, dat fiind faptul că cei din Team 17 erau începători în alchimia grafică (aka transformarea 2D-ului banal într-un 3D mai valoros decât aurul), Worms 4 nu va beneficia de un tratament preferențial, având în vedere experiența pe care echipa ar fi trebuit să o acumuleze în cei aproape doi ani scurși de la apariția lui Worms 3D. Acum, la al optulea joc din serie, devine din ce în ce mai clar că Worms trebuia lăsat așa cum era. Adică 2D și genial de simplu (practic, conceptul e vechi de când Howitzer-ul).



3D-ul a dat...

Ca să le dăm viermilor ce-i al viermilor și 3D-ului ce-i al 3D-ului, singurul merit al lui Mayhem (ca sequel al lui Worms 3D, nu ca membru al întregii familii de târâtoare) este un suflu de aer proaspăt adus de o serie de îmbunătățiri majore (din păcate, doar la capitolul „visuals"). Cu toate neajunsurile ei, trecerea la 3D a permis modelarea unor viermi cât se poate de expresivi. Ca urmare, am fost foarte curios de ce, în ciuda posibilităților oferite de un engine 3D, Worms 3D era foarte sărăcăcios la capitolul „customize" (în special „look"-ul târâtoarelor).



Problema a fost remediată cu succes de către Worms 4. Acum avem acces la un modul de „customizare" al regimentului de anelide unic în toată seria. Pe lângă schemele de sunet îmbogățite și revizuite, avem posibilitatea de a ne „îmbrăca" viermii după pofta inimii. Astfel, avem la dispoziție o garderobă „parodisiacă" în fața căreia mi-am petrecut mai mult timp decât în jocul propriu-zis. Căști de nazist pentru antisioniștii din subsolurile umede, bărbi de redneck pentru fermierul care și-a pus net până și în grajd, coafuri afro pentru frații din Pantelimon... posibilitățile sunt pe cât de multe, pe atât de haioase. La nivel de gameplay, singura îmbunătățire (la prima vedere așa pare) a fost „descântarea" vestitei „Ninja Rope". Deși roping-ul a rămas la fel de

Stubbs, rebelul fără prejudecăţi

Exerciţiu sportiv de hrănire

Un jet scurt şi cuprinzător

STUBBS THE ZOMBIE IN *Rebel without a pulse*

fi să fiţi un pic atenţi. Meseria asta nu e pentru amatori şi nici pentru fricoşi. Trebuie să aveţi sânge rece ca să o faceţi. În cazul în care veţi fi zombie, să ştiţi că veţi putea dispune de o grămadă de forţă fizică, motiv pentru care toţi intelectualii o să vă urască. Însă, ca să-i înţelegeţi, aveţi nevoie să vă ducă capul, deci de creier. Şi unde găsiţi din plin? Ei bine, tot la ei. Normal, s-ar putea să fie necesar să începeţi de jos, de la creierele mai slabe, ca de exemplu cele ale copiilor, tinerilor şi, unii misogini ar spune, ale femeilor. Un pic de antrenament nu strică, mai ales că aceştia cedează uşor şi urlă mai tare. Pe măsură ce avansaţi, veţi ajunge la creiere de poliţişti, politicieni, detectivi şi respectiv intelectuali. Ei bine, aici e timpul să luaţi o pauză şi să vedeţi ce vă mai poate oferi corpul. De exemplu, un pârţ paralizant o să-şi facă treaba ideal în aglomeraţie. Un maţ bombă o să lase creiere alterate, însă nu trebuie să precupeţiţi nici un efort pentru a vă păstra integritatea morală. De multe ori, va trebui să loviţi după colţ, aşa că un cap de Stubbs pe post de bilă de bowling îşi va face treaba ideal. Iar când veţi ajunge prins, capturat, brutalizat, înjurat, tăiat şi imobilizat, nu uitaţi de mâna posedantă. Aceasta va trece prin tot felul de locuri strâmte şi îi va poseda pe unii şi pe alţii pentru a îndeplini diferite sarcini. Spre exemplu, cel posedat va putea să-i păcălească pe unii că totul e în regulă, mai ales dacă urlaţi tot timpul că „There is nothing on my head". Şi uite aşa viitorul este asigurat, creierele fiind a „common comodity", prezente permanent şi la îndemână. Succes în carieră.

Dincolo de aparenţe

Stubbs the Zombie este o alegorie care merită jucată din multe puncte de vedere, care mai de care mai scârbos şi mai violent. Făcut evident cu o cantitate majoră de sarcasm, Stubbs vă va pune într-o mulţime de situaţii interesante, ca de exemplu să conduceţi nişte hovere sau să vă întreceţi într-un concurs de dans cu şeful poliţiei. Normal, sub aparenţa asta distractivă şi nevinovată se găseşte un criticism usturător la adresa stilului american de viaţă şi a aspectelor negative ale aparentei democraţii moderne. Se bat tot felul de apropouri referitoare la nivelul de ignoranţă al americanului de rând şi la uşurinţa cu care este manipulat prin unelte mass-media. Cu alte cuvinte, Stubbs este mai mult decât un joc, este un avertisment. Păcat că va fi probabil interzis acolo unde îşi are locul.

Locke



Te bat cu mâna ta!

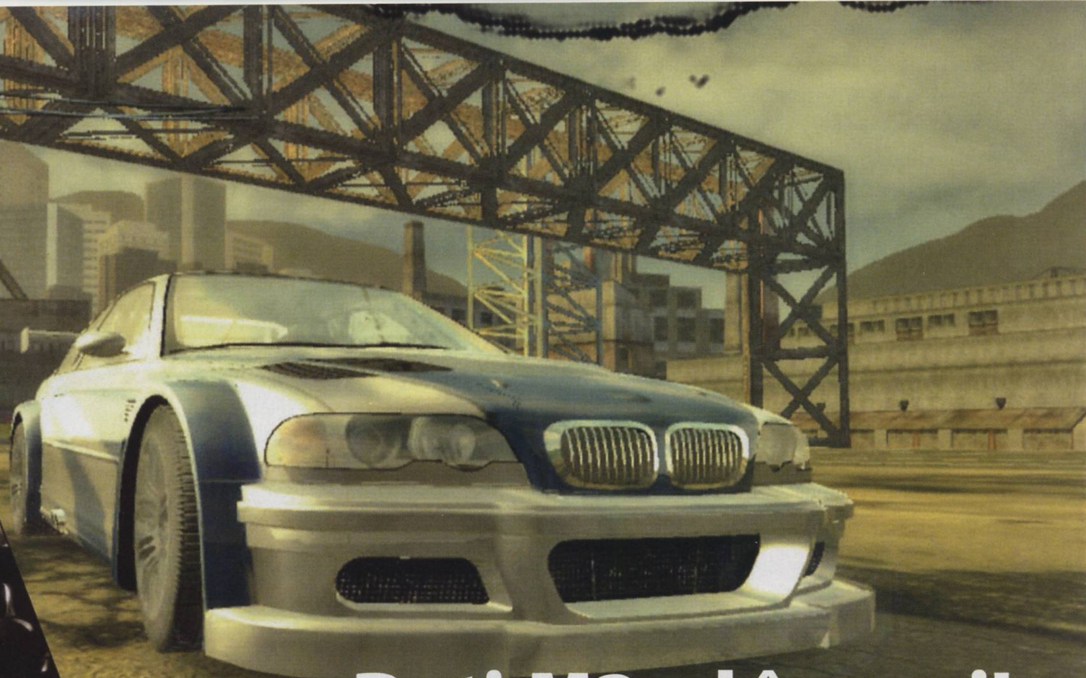
- **Producător** Wideload
- **Distribuitor** THQ
- **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05
- **Procesor** PIII 1 GHz
- **Memorie** 256 MB RAM
- **Accelerare** 3D 64 MB VRAM
- **ON-LINE**

www.stubbsthezombie.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	8

8





Dați M3-ul înapoi!

NEED FOR SPEED

Încă nu mi-am luat carnetul de conducere din mai multe cauze care țin mai mult sau mai puțin de mine. În schimb, savurez jocurile în care pot să mă dau pe șosea și, de obicei, dau mucul celorlalți din redacție când vine vorba de multiplayer. Evident, s-ar putea ca afirmația de mai înainte să nu mai fie de așa mare actualitate, de vreme ce ultimul multiplayer serios cu mașini l-am dat cu ocazia unui joc mai vechi din seria Need for Speed, și anume Porsche Unleashed. Dar, mă rog, ce vreau să spun este că la respectivul mă descurcam onorabil și am primit laude de la maestrul Ghinea, care nici el nu are carnet, dar rupe tot pe calculator. Deh, generație nouă de șoferi... Am putea porni aici o întreagă discuție despre cât de mult ajută cu adevărat șofatul pe bune în cazul unui astfel de joc, dar mai bine folosim toată această orgie de cuvinte și slalomuri printre amintiri pentru a aduce în discuție cel mai nou joc al extrem de longevivei serii Need for Speed, și anume Most Wanted.

... cu Manole, zece

Originile „bătrânei" serii Need for Speed se pierd undeva în negura timpului (pentru cei mai tineri) și se confundă cu începuturile gigantului Electronic Arts (pentru cei ușor impresionabili). Dovadă a faptului că cei de la EA au dat lovitura cu primele jocuri din serie și au reușit să mențină constant interesul pentru acestea, chiar dacă prin câteva sequel-uri nu tocmai nemaipomenite, stă tocmai numărul care ar trebui să fie lipit de acest ultim Most Wanted, și anume 9. Așadar, nouă jocuri (nepunând la socoteală diversele expansion-uri sau variante apărute pe toate consolele existente), care au reușit să clădească o mică legendă în jurul numelui Need for Speed. Dar cum oamenii sunt tineri și încă nu au pus burta pe cartea de istorie, s-ar putea ca faima ultimelor două jocuri din serie (Underground 1&2) să-i ducă pe unii la concluzia că, io-te!, a apărut Underground 3. Unii, evident, au propovăduit venirea celui de-al treilea din subsol cu mult înainte de apariția jocului de față. Îi știm, sunt ăia mici, negri și cu 4 la mate care freacă menta pe net și se laudă că au jucat jocuri ce nu o să apară niciodată. Să fie iertați!



Lamborghini, ză best!

Revenind la oile noastre și la caii putere aferenți, Most Wanted NU este al treilea joc din seria Need for Speed: Underground, ci al nouălea joc din seria Need for Speed. Observați diferența. Evident, cei care strâmbă din nas s-ar putea simți lezați de o asemenea precizare inutilă, însă stați numai un pic flăcăi, că e ușor să te pierzi în detalii. Pentru că, vrem, nu vrem, Most Wanted se bazează până la urmă


... dar Porsche rămâne Porsche



Nelegiuiții

Heil Gelu!



Auf Wiedersehen, Gelu!



Space Colt

imposibil, frânghia poate fi folosită pe post de undiță (sesizați ironia). Cu ajutorul ei putem pescui power-up-uri, dar la nevoie vom „culege" un butoi doldora de napalm pe care îl vom poziționa convenabil lângă un viermișor advers. Nu cred că e nevoie să subliniez avantajele... Și nici exploit-urile generate de o asemenea inginerie.

Pentru a lungi durata de viață a lui Mayhem, pe lângă un editor simpluț de arme, Team 17 a implementat un sistem de recompense întâlnit în speță la jocurile de consolă. Răsplata pentru îndeplinirea anumitor obiective (în marea lor parte „termină misiunea, vierme!") constă într-un număr de „credite", mai mic sau mai mare, în funcție de iuțeala de care am dat dovadă. Cu portofelul plin vom merge la prăvălia din colț(-ul meniului principal), unde ne vom târgui pentru o armă mai acătării, o schemă de sunet mai „deosebită" sau o căciuliță mai cu moț (și la propriu și la figurat). Deoarece un vierme cu o cască de nazist în cap, cu niște ochelari de hipiot pe nas și cu un pistol fantezist în mână nu-i de ici, de colo, căpătăm o motivație destul de solidă să terminăm misiunile single în timp record.

Scorched 3D

Dacă mai țineți minte Scorched Earth (tancurile iau locul viermilor), aflați că și acesta a suferit o operație estetică și s-a trezit în spațiu. Într-un spațiu 3D, care este. Spre deosebire de Worms 4, Scorched 3D este puțin mai blând cu jucătorul când vine vorba de armele cu tir curb (de fapt aici veți avea doar așa ceva) și oferă câteva elemente de mare ajutor în stabilirea traiectoriei proiectilului livrat inamicului. Are multiplayer, se organizează campionate (nu va fi greu să găsiți un oponent) și e absolut gratuit. Din nefericire, n-am mai apucat să-l introducem pe CD/DVD, dar în numărul viitor sigur va fi. Dacă nu aveți răbdare până atunci, vă dau un link: www.scorched3d.co.uk/.

Și dacă tot am pomenit de misiunile single, aflați că Team 17 a pus la punct o campanie single player puțintel mai complexă decât ce ne-a oferit Worms 3D. Un fir epic, mai subțirel decât o râmă preșcolară, și o mână de cutscene-uri amuzante în stil Team 17 leagă între ele o serie de misiuni cu obiective care variază de la „grenade must meet worm" până la „ia cutia neamule". Problema misiunilor al căror obiectiv nu este genocidul e că transformă măcelul într-un veritabil platform, foarte greu de abordat având în vedere problemele expuse mai jos.

... 3D-ul a luat...

Cu toate acestea, vântul schimbării (3D) încă mai poartă mirosuri neplăcute. Camera rămâne la fel de neascultătoare, iar problemele generate de nesupunerea ei (salturi nereușite, limitarea câmpului vizual) rămân la fel de mari. Însă presupunând că la un moment dat veți reuși să-i puneți căpăstru și să o mânați unde vreți voi, vă veți lovi de alte probleme... și tot așa până veți reveni la Armageddon-ul vostru cel de toate zilele.

Cine apreciază o Holy Hand Grenade sau o Banana Bomb la adevărata lor valoare și salivează când își aduce aminte de măgărușul furajat cu dinamită și adăpat cu nitroglicerină din Armageddon va fi dezamăgit de blândețea arsenalului din Mayhem (chiar dacă la capitolul „diversitate" acesta luminează ca o stea). S-au dus craterele cât jumătate de ecran și sentimentul acela de copil mizantrop cu nucleara în mână pe care îl simțeam când reușeam să nenorocim tot „decorul". În plus, 3D-ul acela atât de lăudat prin alte părți face imposibilă, improbabilă și indezirabilă utilizarea grenadelor și/sau a armelor cu tir curb. De fapt, e posibilă, dar la câte bătăi de cap o să vă dea, o să vă lipsiți de bombardele și veți încerca o abordare mai directă cu reteveiul sau securea și o tactică mai mișelească permisă de o țeavă cu lunetă sau orice alt tip de pușcoci.

În concluzie, gameplay-ul a rămas aceeași luptă cu o cameră prea îndărătnică, lipsa oricărui reper care să ne ajute măcar puțin atunci când plănuim să facem cadou o grenadă îngreunează remarcabil procesul de „învățare", iar după câteva ore de joc mă transform și eu într-o babă plângăreață și mă refugiez, cu un „altfel era pe vremuri" pe limbă, în spatele unui Armageddon sănătos. Nici măcar multiplayer-ul nu reușește să mă salveze din ghearele Armageddon-ului. Pot spune cu mâna pe inimă că după o vreme devine plictisitor, ceea ce este inadmisibil pentru un joc din seria Worms. Poate de aceea bate vântul pe WormNet, iar eu sunt nevoit să iau bătaie de la doi francezi (singurii peste care am dat).

■ cioLAN

▸ **Gen** Strategie ▸ **Producător** Team 17 ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.wormsmayhem.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	6

6,6

BEATEN, BATTERED, BLUDGEONED, BLASTED, BURNED, BROKEN, BURIED, BRUTALIZED, BLOWN & BUTCHERED

Creier Pane

Ingrediente

- 750 g creier de porc sau vițel
- 2 ouă
- 2 linguri de făină
- 2 linguri de pesmet
- sare și piper
- ulei pentru prăjit

Preparare

Se spală creierul și se pune în apă cu puțină sare să fiarbă la foc mic. Se fierbe aproximativ 20 de minute. Se formează spuma, care se îndepărtează cu o spumieră. Se scoate și se lasă să se răcească, pentru a putea să-l manevrați. Umblați cu atenție, se rupe foarte ușor. Se bat ouăle și se amestecă cu făina, pesmetul și puțin piper. Amestecul trebuie să fie un pic mai gros ca aluatul de clătite. Se dă creierul prin acest amestec și se pune la prăjit în uleiul încins. Se prăjește pe ambele fețe până se rumenește frumos. Se poate servi cu cartofi natur și salată de varză cu mărar.



Rețetă preluată de pe www.vulpeabucatar.com

Zombie este un individ care a murit deja, dar care dă impresia că nu. Alimentația sa este alcătuită dintr-o substanță albă și cenușie, de proveniență externă, intracraniană. Este foarte contagios și boala se ia prin atingere. Se recomandă tratarea sa prin tăierea măruntă a capului, a mâinilor și a restului.

Drama asta a zombie-ului continuă deja de câtiva ani buni, deși se pare că vampirii sunt ceva mai mediatizați. Producătorii ne acuză că până acum am făcut tot ceea ce se putea mai rău acestor zombie, motiv pentru care ar cam fi timpul să ne punem în locul lor și să recâștigăm respectul pe care îl merită. Și cine putea fi mai potrivit decât Stubbs, Stubbs the Zombie?

Punchbowl

Iată un nume cum nu se putea mai potrivit pentru ceea ce ar putea reprezenta visul american. Un oraș ultra-modern în care crima este inexistentă, la fel ca și șomajul și datoriile externe. Un oraș aproape comunist, în care singurul lucru de care trebuie să vă fie frică este posibilitatea de a pleca din el. Din nefericire, aici își are mormântul de vacanță Stubbs. Și el nu iubește alte zgomote în afară de urletele disperate ale celor care rămân fără cerebrum. Iată cum orașul de vis Punchbowl devine un oraș zombie. Urletele și sângele vor fi componente cotidiane ale visului american, aproape similar cu realitatea. Tot ceea ce va trebui să faceți este să încercați să înțelegeți cum gândește Stubbs. Iar acesta folosește o metodă mai directă pentru a înțelege cum gândesc ceilalți. Nu dați vina pe metodă, ci pe cel căruia nu-i place.

Dar de ce?

După o perioadă destul de lungă de joc, am rămas tot în aer fără să înțeleg dacă scopul jocului este exclusiv acela de a mânca creiere sau e vorba de mai mult. Stubbs vine cu un întreg arsenal după el, care include pârțuri paralizante, mațe și capete explozive, mâini posedante etc. Colac peste pupăză, se mai și îndrăgostește, iar poliția Punchbowl-ului îi cam stă în cale. Și uite așa Stubbs se delimitează de mâncatul creierelor și are un scop în viață – găsirea iubirii. Evident, se pare că are foarte multă încredere în sine, dacă luăm în considerare o parte serioasă din abdomen care îi lipsește. Însă nimeni nu e perfect, iar privirea sa inteligentă compensează pe toate planurile. Ca o paranteză, Stubbs a fost pe vremuri un comis voiajor ucis și îngropat în mijlocul pustiului, exact pe locul unde se va ridica mai târziu Punchbowl, orașul finanțat de ego-ul personal al miliardarului Andrew Monday. Închidem paranteza. Ideea este că e greu să te opui dorinței de a mânca creiere, plus că nu prea ai motive să nu o faci... dacă ai fi Stubbs.

Manual de Zombie

Așadar, în cazul în care plănuiți să vă faceți zombie când o să fiți mari, sfatul meu ar

Stubbs vine cu un întreg arsenal după el, care include pârțuri paralizante, mațe și capete explozive, mâini posedante etc.

LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiţie din România
în care eşti plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

pe o rețetă făcută celebră de Underground, în care cel mai important ingredient îl reprezintă cursele ilegale de mașini.

Most Wanted pleacă de la aceeași premisă: va trebui să te implici în cursele ilegale de mașini și să ajungi cel mai tare din parcare (probabil, unul dintre puținele cazuri în care expresia asta chiar se potrivește). Însă din acest moment încolo, diferențele dintre Most Wanted și Underground încep să capete contur și ajung în cele din urmă să delimiteze clar cele două jocuri.

15 Doamne, și toți 15!

Care sunt, așadar, cele mai importante schimbări petrecute sub capota lui Most Wanted? Capul răutăților se numește Blacklist și este o listă (duuh!) cu cei mai periculoși 15 șoferi din imaginarul oraș în care se petrece acțiunea jocului. Ei, scopul tău este să ajungi în top, să îl întreci pe primul, să recuperezi mașina pe care nemernicul ți-a furat-o de sub nas și să sari în pat cu gagica ce te ajută să te pui din nou pe picioare. Ce înseamnă de fapt această listă? 15 personaje distincte, fiecare cu nasul mai sus de tine și care nu o să se lase provocate la o cursă de către tine dacă nu îndeplinești în prealabil o serie de cerințe. Acestea diferă (mai mult cantitativ) de la oponent la oponent, dar se rezumă toate la trei criterii mari și late: trebuie să câștigi curse, să treci de o serie de provocări și să ajungi să ai o anume recompensă (Bounty) pe capul tău.

Cursele vor fi probabil cel mai ușor de recunoscut, dat fiind că sunt cele clasice cu care ne-am întâlnit și până acum. Avem Sprint, Circuit și Drag, dar și câteva noi. De exemplu, Tolbooth Challenge îți cere să parcurgi un traseu într-un anume interval de timp sau Speed Challenge, în care va trebui să acumulezi cele mai mari viteze (calculate în anumite puncte de pe traseu) pentru a câștiga. Din păcate, a dispărut Drift-ul, care era una dintre preferatele mele. Nu prea înțeleg de ce, dar asta e...

Provocările (Milestone Challenge) vin de fapt ca urmare a introducerii în joc a unui element după care fanii NFS au urlat mult, mult timp, și anume poliția. Aceasta este de fapt cea mai importantă noutate cu care vine jocul, pentru că introducerea acestui element a permis adăugarea noilor moduri de joc care definesc Most Wanted. Dar să revenim. Ce sunt aceste provocări? De exemplu, trebuie să lovești un anumit număr de mașini, să scapi de poliție într-un anumit interval de timp sau să eviți un anumit număr de baraje. Pentru ca provocările să se considere depășite, trebuie ca după ce treci de ele, să scapi de poliție, lucru nu întotdeauna facil. Însă odată trecute aceste provocări, pe lângă faptul că le poți bifa în drumul tău spre adversarul direct (nenea de pe Blacklist cu care te bați), ți se va mări și Bounty-ul. Acesta reprezintă de fapt cât de „dorit" ești de poliție pentru infracțiunile tale. Bounty-ul poate fi de asemenea crescut și prin distrugerea înceată, dar sigură, a orașului și a celorlalți participanți la trafic (deși, dacă sunteți atrași de o asemenea idee, vă recomand Burnout 3).

Odată îndeplinite cerințele specifice fiecărui personaj de pe Blacklist, acesta va fi disponibil pentru o cursă (sau mai multe), în urma căreia îi vei putea lua locul pe listă. Dar nu numai atât. După ce învingi un adversar, vei putea alege două din cele șase token-uri pe care acesta ți le „oferă". Trei dintre ele îți vor da posibilitatea de a câștiga upgrade-uri unice pentru caroseria mașinii, pentru aspectul vizual al acesteia și pentru piesele de sub capotă. Celelalte trei însă nu sunt marcate și pot varia de la o sumă în bani, la un „bilet" de ieșire din închisoare (pentru cazul în care te prinde poliția) sau un Pink Slip, adică mașina adversarului. Evident, ultima este cea mai indicată, dat fiind că de obicei mașina adversarului, pe lângă faptul că are un look unic, este mult mai bine tunată decât a ta. S-ar putea ca tu să le-o fi luat înainte la capitolul performanțe, însă îți recomand din inimă să nu ratezi un Porsche Cayman S sau un Lamborghini Gallardo, pentru că te vor scuti de o groază de bani dați pe upgrade-uri și mai și arată al naibii de bine.

MOST WANTED



La naiba, iar nu mi-a mers anti-radarul

Alte noutăți la preț redus

Până acum, totul pare cât de cât ușor de înțeles, însă Most Wanted este mai mult decât atât. Poate vă întrebați, de exemplu, ce alt motiv aș avea să iau mașina unui adversar, în afară de faptul că este mai bună și că o să mă simt eu bine când o să-l văd că plânge după ea. Ei, trebuie să știți că în Most Wanted este câteodată indicat să ai mai multe mașini în garaj, pentru a atrage fetele și a încurca polițaii.

Ceea ce mă aduce iar la elementul care stă la baza jocului, și anume fuga continuă de poliție. Dacă tot ești în lupta pentru cel mai ilegalist șofer din oraș, trebuie să te aștepți ca poliția să fie tot timpul pe urmele tale. Și asta și face, mânca-l-ar tata pe ăla de la EA care a bătut în sfârșit cu pumnul în masă și a spus: „Gata, nu se mai poate, trebuie să băgăm poliție în jocul ăsta!". Așadar, poliția este tot timpul pe urmele tale și pe măsură ce tu te dai șmecher cu Porsche-ul prin mijlocul orașului, bușind autobuze și stricând băncile din parcuri, oamenii legii stau cu ochii pe tine și te țin minte. Și te tot țin minte până când ajung să te știe cum arăți, ce pneuri ai la bolid și unde stai. Iar atunci când faima ta te precede și se intersectează cu o patrulă de poliție, se cheamă că brațul lung al legii se va întinde să te înșface. Cum afli tu asta? În afară de sunetul sirenelor și apariția energică a unei mașini cu beculețe pe ea, ai acces și la canalul de discuție al poliției. Treabă genială, de vreme ce îți permite să îi auzi pe respectivii cum își transmit prin stație detaliile mașinii tale, cum zbiară când intri și le faci praf portiera sau


Iuhuuu!... Iar îi schimb vopseaua

blacklist #5



Stop? Eu?


Feriți femeile și copiii

cum se enervează și te așteaptă cu ditamai blocajul după colț. Este o adiție absolut demențială și până la urmă necesară, care bate de departe orice soundtrack etno-techo-punk-rock-progresiv-clasic pe care ar fi vrut EA-ul să ni-l bage pe urechi (vorbesc aici doar de momentele în care te urmărești cu poliția, pentru că în rest soundtrack-ul este la locul lui, adică în căștile tale).

... un joc care m-a convins că atunci când o să mă fac mare și bogat o să îmi cumpăr un Porsche doar pentru că modelul Cayman S pe care l-am câștigat la un moment dat m-a lipit cu ochii de monitor, m-a făcut să mă îndrăgostesc de sunetul motorului și să visez la stabilitatea pe care o are pe șosea

Evident, dacă ai zgâriat timid un zid de beton cu mașina ta nou-nouță, polițiștii nu o să sară claie-grămadă pe tine, însă pe măsură ce treci din ce în ce mai mult peste limita legii, aceștia devin tot mai vigilenți și mai agresivi.

Pentru asta au fost introduse diversele niveluri (de la unu la cinci, maximum fiind șaptele ce poate fi obținut în modul Challenge, care este oricum altceva decât ceea ce vorbim noi aici), peste care treci în lupta ta împotriva legilor circulației. Dacă la primul nivel te confrunți cu o mașină retardată tehnic și cu un echipaj de poliție care nu știe să ia curba, pe măsură ce gluma se îngroașă, te vei confrunta cu noi și noi adversari. La nivelul doi apar mașini mai bune și mai multe, la trei deja intră în acțiune cele mai noi modele de mașini, plus barajele peste care treci cu ochii închiși și cu pedala la podea. După care vei da nas în nas cu mașinile de teren care sar pe tine de pe contrasens și țin neapărat să te înfigă în parapet, plus noile baraje dotate cu țepi peste care dacă treci, ăla ești, elicopterele care îți vâră praf în ochi și te țin tot timpul sub supraveghere și, în sfârșit, preferatele mele, Corvette-urile de poliție de care nu scapi decât cu multe, multe rugăciuni. Cum pot ei să pună însă mâna pe tine dacă ești rapid și dur ca un tanc? Foarte simplu, polițiștii folosesc o tactică de grup sau, mai degrabă, de haită, și în momentul în care ai luat nefericita decizie de a te bloca într-un anumit loc, chiar dacă doar pentru o clipă, oamenii legii se vor posta cât mai repede în jurul tău, blocându-ți astfel accesul. Dacă la început nu e prea mare bătaie de cap, la nivelul cinci lucrurile iau deja o întorsătură urâtă pentru tine și va trebui să transpiri serios pentru a scăpa de poliție. În cazul în care nu reușești, orice Pursuit Challenge pe care îl trecuseși în cadrul acelei urmăriri și orice punct de Bounty acumulat vor fi anulate, va trebui să plătești o amendă, iar mașina ta va fi marcată, urmând ca la un anumit număr de astfel de infracțiuni (adică în cazul în care ești prins) să îți fie confiscată. Ce este și mai îmbucurător, pe cât de îmbucurător ar putea fi așa ceva, este faptul că poliția va fi pe urmele tale nu numai când ești într-un Pursuit Challenge, dar și atunci când te dai liniștit prin oraș sau, cel mai fain, când ești în mijlocul unei curse. Ceea ce leagă până la urmă toate elementele unul de altul și dă consistență jocului. Plus că e al naibii de plăcut să vezi că și ceilalți participanți la o cursă sunt îngrămădiți de jdemii de mașini de poliție.



Senzația de viteză

Cu tancul înainte

Acum, că tot am vorbit despre noile și nemaipomenitele moduri de joc din Most Wanted, să vedem un pic și cum stă situația în ceea ce privește comportamentul mașinii. După cum am zis de la început, seria Need for Speed a avut rareori intenția de a se apropia de simulator, singura excepție notabilă fiind Porsche-ul, care a ajuns cel mai departe. În rest, cei de la EA s-au rezumat la a clădi un arcade care să nu sară în ochi și să nu deranjeze. Atât Underground 1, cât și 2 au finisat această idee și au impus un stil propriu în ceea ce privește jocurile de acest gen. Most Wanted nu diferă chiar atât de mult de precedentele jocuri din serie, ceea ce pentru un arcade nu este un lucru deloc rău (deși chiar și până acum mă întreb de ce naiba nu au putut să continue să evolueze de la Porsche încoace). Evident, mașina ta este un mic tanc, căreia i se duce vopseaua pe ici și colo, i se mai crapă parbrizul, dar atât. Asta în timp ce mașinile de poliție și ceilalți participanți la trafic se fac țăndări și zob. Este însă vorba de un arcade, în care așa ceva nu reprezintă o blasfemie, ci pur și simplu o concesie necesară.



Modul în care se comportă maşina, făcând abstracţie de invulnerabilitatea sa, este totuşi lăudabil pentru un arcade. Dar nu neapărat pentru că se bazează pe cine ştie ce îmbunătăţiri aduse engine-ului fizic de către cei de la EA, ci mai mult pentru că producătorii au ştiut cum să lase jucătorului impresia că maşina se mişcă realist. Un derapaj aici, unul dincolo, cât să-ţi dea impresia că eşti cât pe ce să pierzi controlul. În urma unei discuţii cu colegul de suferinţă Ghinea, care se chinuia cu World Racing 2, am ajuns la această măreaţă concluzie pe care dânsul o va aplica de pe cealaltă parte a baricadei jocului respectiv. Aşadar, cei de la EA şi-au dat îndeajuns de mult interesul cât să nu ne simţim luaţi peste picior într-un arcade fără pretenţii.



Limita era 50

Pata de ulei

Avem noi şi ingenioase moduri de joc, pe care ni le-am dorit de atâta timp, o simulare/arcade cinstită şi o grafică sublimă în ale cărei detalii nu intru pentru că prefer să las imaginile să vorbească. Atunci de ce m-am trezit la sfârşitul jocului, stresat de încă şi încă o cursă şi realmente plictisit?

Am realizat că, oricât de ciudat ar părea, s-a făcut o trecere de la romantismul Underground-ului (nu râdeţi) la o lume mult mai dură şi mai serioasă. Povestea în Most Wanted este deficitară prin faptul că pe lângă început şi sfârşit, nu mai are nimic. Ok, îi avem pe Josie Maran care ar trebui să ne motiveze să terminăm jocul (deşi joacă la fel de prost ca şi ceilalţi membri ai echipei), pe maleficul Razor, pe nişte poliţişti nervoşi şi cam atât. Problema poveştii este că începe, dar nu mai continuă. Poate că aş fi agreat-o, aşa cum am făcut cu cea din Underground 2 (care a pornit de la o premisă la fel de slabă), dacă s-ar fi desfăşurat de-a lungul întregului joc. Este adevărat că din când în când mai primeşti mesaje de la prietenii şi inamicii tăi din joc, dar nici unul nu zice ceva ce nu ştiai deja, nici unul nu dezvoltă mai departe povestea.

Însă acesta nu este un argument îndeajuns de important încât să conducă la plictis. Revenind tot la trecerea de la Underground la Most Wanted, se observă faptul că pe drum cei de la EA au lăsat la o parte câteva elemente care, deşi nu erau excepţionale, creşteau serios diversitatea jocului. Vorbesc aici de tuning-ul în sine, care în Most Wanted este simplificat la maximum. Da, poate că ne-am plictisit să alegem între jdemii de modele de spoiler-e, însă ar fi fost ceva în plus. Mai important decât asta este însă faptul că nu mai există o relaţie atât de strânsă între jucător şi maşina sa. Faptul că eşti îndemnat să foloseşti mai mult de o maşină, combinat cu obligativitatea schimbării dese a look-ului maşinii pentru a scăpa de poliţie, face neînsemnat un element care a funcţionat foarte, foarte bine în Underground.

Cel mai mare inamic al jocului îl reprezintă cu siguranţă AI-ul adversarilor. Dacă despre cel al poliţiştilor am numai cuvinte de laudă (pentru că şi atunci când o dau în bară, te avantajează), adversarii se comportă extrem de ciudat. Sunt legaţi de tine parcă printr-o coardă elastică ce nu îi lasă să se îndepărteze prea mult şi îi face să accelereze odată cu tine. Practic, talentul tău în ale condusului păleşte în faţa sistemului implementat de producători. Adversarii nu sunt niciodată prea departe în faţă pentru a fi prinşi şi, la fel, niciodată prea departe în spate pentru a scăpa clar de ei. Şi asta poate că nu ar sări atât de mult în ochi dacă nu ai trece prin zeci şi zeci de curse. Dacă ar fi fost un joc scurt, mai treacă, meargă, dar când ajungi la cursa cu numărul 30 şi ştii clar cum o să se deruleze lucrurile şi îţi dai seama că nu merită să te agiţi pentru că oricum nu are nici cea mai mică legătură cu ce se întâmplă pe şosea, atunci da, deranjează enorm.



Dacă vorbim de maşini puternice, este imposibil să nu intre în discuţie şi femeile frumoase. Cei de la EA au prins rapid ideea şi după ce au distribuit două ilustre (şi virtuale) necunoscute în primul Underground, au scos banul şi au convins-o pe Brooke Burke să dea piept (ahem!) cu rolul principal din Underground 2. Pentru Most Wanted o avem în prim plan pe Josie Maran, pe care unii poate o cunosc de prin diverse reclame sau niscaiva desktop-uri. Salutăm continuitatea ideii celor de la EA, dar ne întrebăm când vom ajunge să punem talentul actoricesc înaintea frumuseţii pentru că, asta e, fetele sunt amatoare când vine vorba de actorie.

Nevoia de maşini

Dacă aş fi scris articolul cândva, pe la jumătatea jocului, aş fi fost sincer extaziat. Acum sunt mai mult stresat. Însă, cu toate problemele care apar după un timp în joc, Most Wanted este unul dintre jocurile din seria Need for Speed care mi-a oferit cele mai intense momente. Nu am cum să fiu prea supărat pe un joc care m-a convins că atunci când o să mă fac mare şi bogat o să îmi cumpăr un Porsche doar pentru că modelul Cayman S pe care l-am câştigat la un moment dat m-a lipit cu ochii de monitor, m-a făcut să mă îndrăgostesc de sunetul motorului şi să visez la stabilitatea pe care o are pe şosea. Fără nici o îndoială, modurile noi de joc pe care le introduce Most Wanted sunt EXACT ceea ce avea nevoie seria Need for Speed. Ideile noi şi originale nu sunt puse în umbră decât la sfârşitul jocului, când micile neajunsuri şi scăpări se adună şi cer să fie băgate în seamă. Rămâne însă de văzut care dintre cele două jumătăţi ale jocului este mai importantă pentru voi. Cât despre mine…

■ **Mitza**

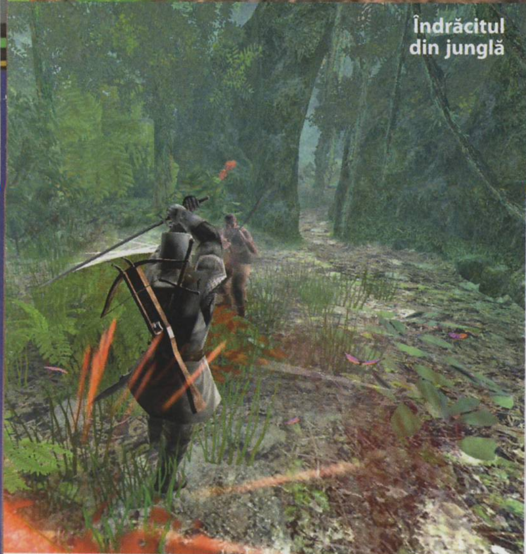
Gen Arcade Racing ▸ **Producător** Electronic Arts ▸ **Distribuitor** Electronic Arts ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 1,4 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

Grafică	10
Sunet	8
Gameplay	7
Multiplayer	6
Storyline	5
Impresie	8

7,3

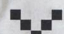



La pământ, necredinciosule!


Îndrăcitul din junglă

Knights of the Temple II

Paloşul vibrează, Satana lucrează...



După un duel înverşunat cu Satanailă, a cărui miză a fost sufletul (şi, cel mai probabil, trupul) pristinei Adelle, Paul de Raque s-a aşezat liniştit la casa lui în speranţa că o să fie lăsat în pace să-şi vadă de treburile lui templiereşti. Dar Aghiuţă e gata oricând pentru al doilea dans. *Bântuit de viziuni deranjant de satanice şi jig*nitor de apocaliptice, Marele Maestru al Ordinului Templierilor (între timp i s-au recunoscut meritele), Paul de Raque îşi încinge sabia, scoate sacoul de zale de la naftalină, îşi trage jobenul de tablă pe cap şi porneşte din nou împotriva forţelor Iadului care ţin cu tot dinadinsul să invadeze Pământul (vor reuşi de-abia peste un mileniu, numai că o eroare de calcul îi va trimite pe Marte, nu pe Terra).

Capul satanic sabia îl taie

... şi vraja-l îndoaie. La o primă vedere, avem de-a face cu un action-RPG. Action pentru că ne vom plimba de acolo-colo schimbând „politeţuri" cu trimişii lui Belzebut, iar RPG pentru că, din când în când, vom schimba câte-o vorbă (şi un quest secundar răsplătit în bani şi puncte de experienţă) cu locuitorii celor patru oraşe pe care le vom vizita în căutarea cheii cu ajutorul căreia îl vom încuia în dulap pe Ăla Negru şi Rău. O serie de vrăji (am râs o jumătate de oră când le-am dat cu Interitusul în cap câtorva sarazini) şi câteva atribute ce pot fi îmbunătăţite pe parcurs dau un suflu de aer proaspăt francizei KotT, dar nu reuşesc să-l facă „mai cu moţ" decât concurenţa. Măcelul este „înfrumuseţat" de câteva combo-uri mulţumitor de estetice, avem la dispoziţie o colecţie măricică de „fierărie" completată cu succes de câteva arme „unicat" (obţinute în urma unor quest-uri), dar cam atât...

Pe lângă duşmanii poligonali frumos texturaţi, veţi avea de înfruntat o serie de probleme tehnice, care se vor dovedi mai greu de înfrânt decât o întreagă armată de draci împănaţi cu steroizi. Camera, în primul rând, se va purta medieval cu nervii voştri, dialogurile extrem de seci vă vor smulge mai degrabă un zâmbet în loc să vă înverşuneze împotriva Satanei, iar singurul puzzle care părea inteligent (şi cu puţintel substrat mistic) poate fi rezolvat instant dacă aruncaţi un ochi pe o hârtiuţă situată convenabil de aproape. Păcat, action-uri cu templieri nu s-au mai făcut şi ar fi fost o ocazie frumuşică pentru KotT II să iasă puţintel în faţă. N-a fost să fie, nu-i nimic, a apărut Onimusha 3.

Knights of the Temple II?

„Doi? A existat un Unu?", au fost primele cuvinte ale lui Mitza când pe adresa redacţiei ne-a sosit un DVD de pe care ne ameninţa un templier inadmisibil de nervos. În primă fază, n-am ştiut ce să-i răspund. „O fi vreun joc din ăla care începe cu sfârşitul, mai ştii ce le trece ăstora prin cap?", mi-am încercat şi eu norocul. De-abia acasă mi-am amintit că a existat într-adevăr o primă parte şi că eu, cioLAN, m-am ocupat de review. Ca să vezi lucru' dracului. Ţin minte la perfecţie câteva zeci de combo-uri din Devil May Cry, când aud de Onimusha mi se luminează faţa, am petrecut ore întregi uitându-mă la Mitza cum se joacă God of War, dar KotT nu-mi trezeşte absolut nici o amintire. Poate doar... „jocul ăla cu un templier? Mda". Aşa că fiţi drăguţi şi nu mă întrebaţi pe forum cum să treceţi de vreun boss pentru că între timp o să uit şi de KotT2.

■ cioLAN

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Cauldron ▸ **Distribuitor** TDK ▸ **Procesor** PIV 1,3 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.cauldron.sk/projects/kott2/

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	7
Storyline	7
Impresie	6




Doamne, miluieşte, pe sarazin îl dăm la peşte...

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume → ← 4 mm AUTOSHOW

SPACE RANGERS 2 DOMINATORS

Una dintre cele mai aprinse discuții în lumea noastră se învârte în jurul importanței graficii în comparație cu gameplay-ul. Space Rangers 2 este exemplul viu al faptului că valoarea care se pune pe grafică este în general exagerată.

Despre Space Rangers am aflat absolut întâmplător citind un review pe internet. Curios fiind în privința acelei note 9, am pus mâna pe el și am început să joc. Nota s-a confirmat din plin. Așa că am mers pe urmele lui și am aflat că tocmai s-a lansat Space Rangers 2. Întrebarea absolut normală a fost cum de nu am aflat până acum de acest titlu, având în vedere valoarea sa. Motivul este simplu, și anume acela că jocul este produs de Elemental Games, un necunoscut producător din Rusia, care mai avea doar un singur joc la activ, Generals. Practic, jocul nu a existat pe nici o tarabă din Europa... Cu Space Rangers 2 însă, lucrurile s-au schimbat. Ca urmare a aprecierilor externe, Excalibur Publishing a preluat frâiele distribuirii acestui joc (aceeași care distribuie și Star Wolves).

Dominators...

În Space Rangers era vorba despre o rasă, Klissans, care urmărea să distrugă tot ceea ce înseamnă inteligență în Univers. Din această cauză, s-a creat o divizie specială, Space Rangers, care este deschisă acelora care vor să pună umărul la curățirea spațiului de acești invadatori. Rangerii nu sunt altceva decât piloți de elită care preferă să trăiască pe cont propriu și care țintesc spre faimă și bunăstare personală... asta în primul rând. După ce Klissans au fost izgoniți de pe tarlaua spațială, organizația aceasta a continuat să existe pe motiv că cine știe... După numai 200 de ani, o nouă amenințare a apărut la orizont, pe nume Dominators (destul de sugestiv zic io). Aceștia sunt mult mai agresivi decât predecesorii lor și puțin mai eficienți, se pare. Evident, ce sunt, de unde vin și care e motivul le veți afla din joc... asta e povestea până la urmă.

După primele ore de joc, ceea ce șochează în primul rând este vastitatea acestuia. Nu este un joc foarte complex, ci unul foarte bogat în conținut și posibilități. Fiind inspirat din titluri de Spectrum precum Elite și Nether Earth, jocul ne oferă patru secțiuni distincte. E surprinzător modul în care acestea au fost realizate și combinate pentru a crea un gameplay de-a dreptul strălucit. Prima dintre ele și cea în care vă veți petrece cel mai mult timp este cea spațială. La început, va trebui să alegeți o rasă, o



Magnatul Uziheadsh și nava sa

ocupație de bază și dotarea inițială, respectiv skill-urile de start. Aici... depinde de fiecare. Fiecare rasă are o înclinație anume, unele spre trading, altele spre piraterie sau luptă în general. De aici se trag și diferitele animozități între ele, care au influență asupra reputației personale. Această reputație are mai multe aspecte. În primul rând, este vorba despre cea în interiorul organizației, a Space Ranger-ilor, care măsoară toate aspectele, în special pe cel legat de luptele cu Dominatori, iar în al doilea rând reputația personală, care este influențată de diferiți factori, de la legalitatea produselor pe care le transportați până la naționalitatea celor pe care îi eliminați (fie ei și pirați). De aici pot rezulta o serie de probleme, mai mari sau mai mici, care influențează destul de mult evoluția voastră în joc. Mai departe, posibilitățile sunt multiple. Puteți pirata, face trading, mina, îndeplini o serie de misiuni care dau reward-uri în experiență și bani sau colinda universul fără un scop anume. Oricum, ideea este că aveți nevoie de bani pentru nave și echipamente noi sau pentru a vă plăti reparațiile, a vă crește reputația sau a face comerț la nivel înalt. În concluzie, ceva trebuie să faceți.

ALTERNATIVĂ



X3: REUNION

Un joc de preferat dacă vă ține calculatorul și vreți mai mult decât un click & move.

Mini-jocuri

Partea spațială a jocului este organizată pe ture, fiecare tură reprezentând o zi. Este foarte interesant faptul că s-a ales această metodă, având în vedere atitudinea generală față de jocurile pe ture în general. Oricum, este excelent implementată și nu văd cum s-ar fi putut face altfel. Normal, există anumite probleme legate în primul rând de faptul că numărul de acțiuni ce pot fi planificate în avans este foarte limitat. Însă metode de a ocoli aceste probleme se găsesc și nu influențează prea mult plăcerea de a juca. Una dintre părțile foarte interesante ale jocului sunt misiunile, care pot varia de la eliminarea unui pirat până la misiuni pe planete. Acestea sunt de obicei joculețe în mod text, în care fie trebuie să preparați o pizza pentru a câștiga nu știu ce concurs, fie să duceți o luptă în mod text cu un partener sau să administrați o stațiune turistică pentru a scoate un profit anume și multe altele. Practic, ajungi să joci pentru a vedea ce le-a mai trecut prin cap producătorilor. Spre exemplu, la un moment dat am fost capturat și băgat 100 de zile în închisoare. Aici a trebuit să trăiesc fiecare zi în parte, să câștig reputație atât față de deținuți, cât și față de gărzi, să antrenez un gândac pentru concursuri sau să lupt în competițiile de box interne. Am sfârșit prin a ajunge turnător și ulterior am fost ucis la dușuri de un deținut. Aceste mini-jocuri dau foarte multă savoare jocului, care suplimentează restul și așa prezent din plin.



3'rd Person RTS

Nether Earth

În anumite misiuni sau când veți ajunge să atacați planetele Dominatorilor, veți fi angajați într-un RTS autentic cu roboți. Vă veți putea construi fiecare unitate în parte, în mod specific, și va trebui să cuceriți bazele adverse. Surprinzător, partea aceasta este superb realizată, mai ales că puteți prelua personal controlul unui robot în mod third person. Engine-ul grafic este de data aceasta 3D și arată satisfăcător. Ruperea de gameplay este foarte bine-venită și te simți de parcă ai juca alt joc și nu Space Rangers 2. Dacă pe lângă asta amintim și de partea de Arcade Battle care are loc în hiperspațiu, pot spune cu mâna pe inimă că acest joc este complet din toate punctele de vedere și voi face abstracție de greșelile de sintaxă (joc tradus din rusă), de micile bug-uri și de problemele care pot apărea. Un exemplu clar de profesionalism, care vine de la niște nimeni până ieri. Tot respectul!

Puteți pirata, face trading, mina, îndeplini o serie de misiuni care dau reward-uri în experiență și bani sau colinda universul fără un scop anume...

■ Locke

▸ **Producător** Elemental Games ▸ **Distribuitor** Excalibur Publishing ▸ **Procesor** PII 450 MHz ▸ **Memorie** 128 MB RAM ▸ **Accelerare** 3D minimum 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.excalibur-publishing.com/space.htm

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	10
Multiplayer	—
Storyline	9
Impresie	10

9,2

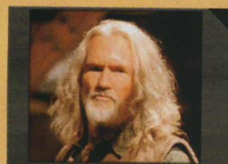
GUN

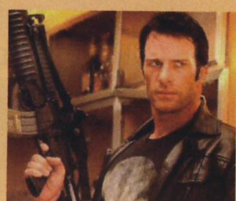
MFC. Marele Furt de Cai

„Legenda Călărețului Singuratic", film care a rulat timp de trei ani la cinematograful sătesc, cele cinci volume ale lui „Winnetou", precum și o lungă perioadă petrecută în ipostaza de fan Sergio Leone, Clint Eastwood și Lee Van Cleff mi-au insuflat o poftă nestăvilită de westernuri (fie ele filme sau cărți). Acum că am crescut mare, nu mai pot fi mințit cu televizorul și am așteptat o vreme să mă mintă cineva cu PC-ul. După câteva încercări palide de a recrea exact acea atmosferă care m-a atras la westernurile lui Leone (vezi Outlaws, Dead Man's Hand și, mai nou, Red Dead Revolver), s-a așternut liniștea, iar eu am fost nevoit să mă refugiez în serialul Deadwood, în speranța că o să se miluiască vreun suflet de producător și o să primesc un „joc cu caiboi" de stă mustangu'n coadă. Providențial, pe când mă plimbam fără nici un scop anume prin preria internetului, mă lovește, mai puternic decât un bizon în călduri, o reclamă gigantică pe care scria mare și citeț GUN. Ferm convins că un joc cu nume atât de scurt nu are cum să fie un mare fâs, am pornit la vânătoare și nu m-am lăsat până nu am împușcat un exemplar din marea familie a GUN-ului.

Plumbul nostru carele ești în Pușcă...

După un intro extrem de scurt, în care un individ spune Tatăl Nostru, iar în loc de un Amin pios trimis spre ceruri individul își încheie rugăciunea cu un plumb expediat unui individ fioros drept în numele Tatălui, mi-am adunat peștii și le-am zis, „Ăsta-I Jocul, iar eu voi fi Profetul lui". Curios nevoie mare, după ce mi-am sunat colegii și le-am spus să mă ignore măcar două săptămâni, plin de speranță am încălecat fotoliul, mi-am încărcat mouse-ul și am pornit la vânătoare de nelegiuiți. Ca în orice joculeț care se respectă, am fost luat în primire de un tutorial foarte bine integrat în storyline unde, în doar zece minute, am „pacificat" o haită de lupi, am împușcat niște potârnichi care probabil spărseseră o bancă de grăunțe și, cireașa de pe tort (sau, mai bine, crinul de pe mormânt... avem de-a face cu un joc extrem


Ned White - Kris Kristofferson (Whistler în „Blade II")


Colton White - Thomas Jane (Frank Castle în „The Punisher")

Look, mom! I'm riding!!!

Colton cuțitarul

de violent, aşa că cireaşa nu mi se pare tocmai potrivită), tutorialul se încheie cu un mare urs grizzly care zace la picioarele mele cu gâtul tăiat. Dacă nici ăsta nu e un „imbold" serios să butonezi un joc, eu mă las de meserie.

Să revenim. După un iureş care ne ajută să intuim ce ne aşteaptă în caz că alegem să-l alergăm pe Colt (personajul principal pe care tu, mouseolarul, îl vei struni) prin Vestul Sălbatic „rated M", lucrurile se calmează puţin, iar noi căpătăm puţină linişte şi apucăm să rumegăm puţintel cam ce Satană de joc am instalat pe PC. Descrierea cea mai la îndemână este „un GTA în Vestul Sălbatic", unde autoturismele cu patru roţi sunt înlocuite de mustangii cu patru picioare, iar substitutul AK-ului este un Winchester de zece ori mai arătos. Acum nu vă gândiţi că o să fugăriţi indieni (sau alături de indieni… veţi trăi ambele experienţe) înarmaţi doar cu o singură flintă. Armele sunt multe şi veţi ţine în mână cam toată Fierăria care a depopulat America şi a construit Ţara celor Liberi Să Poarte Arme. Şi, ca să nu fim incorecţi cu zecile de indieni patroni de cazinouri, vom vâna lupi şi pume cu un arc indian de ţi-e mai mare dragul să-l încordezi.


Hoodo Brown - Ron Pearlman (naratorul din Fallout 2)

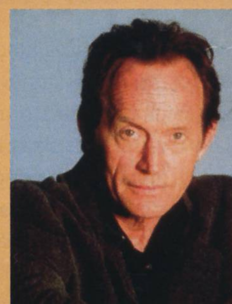
Suntem cei ce'mpuşcă-n lună / Pui de metisă bătrână

După câteva ore de călărit mustangi, evadat din închisori, aruncat în aer aceleaşi închisori, scalpat indieni, scalpat albi şi toate blestemăţiile pe care le-aţi putut urmări în westernurile clasice sau contemporane, am identificat aproape toate sursele de inspiraţie ale producătorilor. Zecile de scene de violenţă m-au dus imediat cu gândul la Deadwood, un serial tare drag mie, care mi se pare că surprinde cel mai bine atmosfera Vestului Sălbatic. Totuşi, ca să nu demitizeze total figura pistolarului mai iute ca umbra lui şi să nu renunţe de tot la aura de romantism pe care Vestul Sălbatic o bagă în ochii celor care au crescut cu Blondie, Neversoft a tras puţin cu ochiul şi în curtea maestrului Leone, de unde a împrumutat câteva elemente extrem de interesante (sigur o să le observaţi, nu dau spoilere) şi cel puţin un tipar de personaj. Colton, de exemplu, mi se pare suspect de asemănător lui Blondie. Toate acestea, luate împreună, alcătuiesc un mic univers, populat cu mustangi şi „călcat" de personaje pitoreşti, din care mi se părea aproape imposibil să evadez în realitatea crudă în care trebuie să-mi hrănesc peştii şi nu să-i predau Şerifului Ştiucă.

Intoxicat cu plumb

După câteva ore de joc, eram ferm convins că am în faţă un joc de nota nouă. Storyline-ul promitea mult (o fantezie cu generali sudişti însetaţi de sânge, apaşi, comori spaniole şi şerifi corupţi) şi era susţinut puternic de un voice acting cum rar am mai întâlnit (au apelat la „ajutorul" unui amerindian sadea) şi de o mână de cutscene-uri excelent regizate. Pe lângă există zeci de misiuni complementare, ucigaşi de adus în faţa legii, herghelii întregi de adunat şi, colac peste pupăză, un lup alb care necăjeşte comunităţile paşnice de colonişti războinici. Şi ca să nu simţim că alergăm degeaba, Neversoftul ne-a făcut cadou câteva atribute care cresc pe măsură ce ducem la bun sfârşit misiunile secundare. Totul indica ori un joc mai mult decât excelent, ori un cioLAN mult prea entuziast.

Reverend Josiah Reed - Brad Douriff (Doc McCochran în „Deadwood", Grima Wormtongue în LOTR, vocea lui Chuckie)


Thomas MacGruder - Lance Henriksen (Millennium, Bishop în „Aliens")

Din nefericire, la două ore după ce mă hotărâsem asupra notei finale, terminam jocul şi nu-mi venea să cred că asta a fost tot. Şi atunci mi-au revenit în minte absolut toate chichiţele pe care era cât p'aci să le ignor total. Engine-ul grafic, arătos, nu spun nu, deşi nu se ridică la nivelul altora care se „mişcă" mai bine pe sistemul meu, nu este din cale-afară de optimizat, iar sacadările care apar la intrarea într-un oraş nu sunt deloc de ignorat. Mai mult, situaţii care ar fi putut fi exploatate în vederea „extragerii" câtorva ore de joc în plus au fost total ignorate (unele side-quest-uri sunt practic mine de aur lăsate în paragină). Prea scurt, fraţilor. Mi se pare total deplasat să fii indoctrinat fără posibilitate de recuperare şi mai apoi să fii trimis la culcare cu un „Taţii noştri au fost răzbunaţi" şi cu o bătaie tovărăşească pe umăr. Mult prea scurt. Aşa o să termin şi eu articolul. Brusc şi cu un „cioLAN va fi răzbunat".

■ cioLAN



Jugănit cu puşca

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Neversoft ▸ **Distribuitor** Activision ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIV 1,6 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare** 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.gunthegame.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	8

8

Metaball

www.metaball.org

Din mulțimea de MOD-uri pentru Unreal Tournament 2004 ce au luat cu asalt Internetul, nu putem şi nici n-are rost să le prezentăm pe toate, originalitatea fiind unul dintre aspectele ce fac diferența între un MOD de duzină şi unul de excepție. Din ultima categorie am ales pentru voi una dintre cele mai reuşite şi mai apreciate conversii single player – simpaticul Metaball, un joc de platformă prin definiție, ce le oferă jucătorilor o experiență relaxantă şi complet diferită de acțiunea furibundă cu care ne-a obişnuit UT2004.

Pentru că oricărui joc îi stă mai bine dacă are şi o poveste în spate, Metaball nu se dezice de la regulă. Jucătorul va intra astfel în opincile unei fetişcane a cărei misiune va fi să salveze nişte creaturi micuțe din ghearele unui vrăjitor malefic, care le-a răpit pentru a-şi înveseli castelul zburător. Pentru a le elibera, eroina va trebui să se transforme în bile cu diverse proprietăți, fiecare dintre ele comportându-se diferit în funcție de zona ce urmează a fi explorată.


Capcană pentru hoți


Castelul blestematului

Metaball este structurat pe trei moduri de joc. Primul care vă va pune digitația la încercare este Dexterity, unde principalul obiectiv îl reprezintă colectarea aşa-numitelor SunIcon-uri în proporție de minimum 20%, situație în care doar o parte dintre creaturi vor putea fi eliberate. Un scor de 100% este dificil de atins, cele mai multe SunIcon-uri fiind plasate în locuri greu accesibile. Urmează apoi poate cel mai antrenant mod, Speed, aici fiind necesară obținerea unui punctaj maxim gonind de-a lungul unui traseu după cât mai multe SunIcon-uri. La începutul fiecărui astfel de nivel jucătorul primeşte însă 10 unități de nitro care, alături de câmpurile de accelerare, ajută bila să atingă viteze superioare. Astfel, colectarea cât mai multor SunIcon-uri devine mult mai uşoară. Însă oricât de antrenante şi de distractive ar fi cele două moduri de joc, Evacuation este de departe cel mai reprezentativ. Aici micuții prizonieri trebuie descoperiți într-un anumit interval de timp şi conduşi înapoi la punctul de plecare. Unele dintre animăluțe se cer însă împinse sau tractate cu ajutorul unui cârlig magic, nefericitele rămânând captive în interiorul unor capsule.


Pun pariu că nu e leagăn

Metaball este şi va rămâne unul dintre puținele MOD-uri ale lui UT2004 care într-adevăr au schimbat ceva sub soare, singurul lucru pe care îl are în comun cu jocul fiind engine-ul grafic. Adăugați apoi un engine fizic pe măsură şi faptul că a fost răsplătit cu locul cinci în cadrul Make Something Unreal, competiție cu premii în valoare de un milion de dolari, şi veți descoperi un joculeț provocator ce merită toată atenția noastră. Încercați-l şi nu veți regreta.

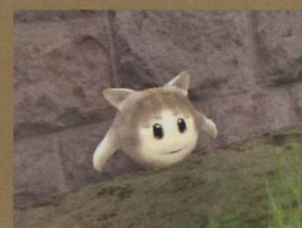
■ KiMO



Pârtieeeeee!!!





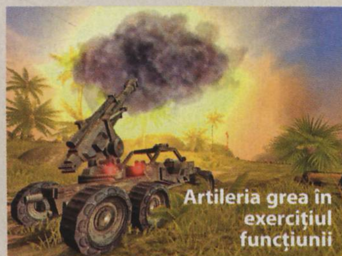


Unreal Tournament 2004: Editor's Choice Edition Bonus Pack


Jungla de beton are un nou rege

S- a gândit cineva după lansarea celui mai bun joc multiplayer al anului trecut că UT2004, căci despre el este vorba, poate fi şi mai bun? Băieţii de la Epic nu s-au culcat pe lauri, au plecat urechile la smiorcăielile fanilor, iar rezultatul n-a întârziat să apară. Astfel s-a născut UT2004: Editor's Choice Edition Bonus Pack, un addon mic ca dimensiuni, dar impresionant prin conţinut.

Nu ştiu câţi dintre voi au băgat de seamă, dar după instalarea celui mai nou patch, o parte dintre hărţile de Onslaught erau marcate cu textul „Bonus vehicles". Care bonus nu se vedea nicăieri în clipa-n care începeai să joci harta respectivă, pentru simplul motiv că era necesară instalarea unui „pacheţel" separat. Aici intră în scenă UT2004 ECE Bonus Pack, ce include modificări legate de gameplay, puse la punct de câţiva fani meseriaşi, trei vehicule noi, şase personaje noi (dacă aţi plâns după Necris, nu mai este cazul) şi patru hărţi originale de Onslaught. Cel mai popular mod de joc a devenit astfel mai dinamic şi mai jucat ca niciodată, UT2004 reuşind să ridice încă o dată ştacheta. Cea mai importantă adiţie o reprezintă, evident, vehiculele, dintre care se remarcă o nouă fortăreaţă zburătoare, Cicada. În ciuda puterii mari de foc, aceasta se poate dovedi dificil de controlat printre ruinele junglei de beton de pe Urban. Însă pe Tricky situaţia se schimbă, aceasta fiind una dintre cele mai distractive hărţi realizate vreodată - o mare arenă de motocros presărată cu jump pad-uri şi denivelări, unde Paladin-ul şi SPMA-ul, ceilalţi doi monştri metalici, îşi etalează puterea distructivă.


Artileria grea în exerciţiul funcţiunii

Să ne jucăm de-a pulsul electromagnetic

Ar mai fi multe de spus despre UT2004 ECE Bonus Pack, însă un lucru este cert: cu el, UT2004 nu vi se va mai părea la fel.

■ KiMO

A Hunt Through the Dark

M-am hotărât să inaugurez rubrica (sper) permanentă de MOD-uri cu A Hunt Through the Dark, una dintre cele mai elaborate serii de module de pe Neverwinter Vault şi prima care a poposit pe HDD-ul meu.

După atacul nereuşit asupra fortăreţei dwarfilor din Mithral Hall, anarhia pune stăpânire pe Menzoberranzan. Micile conflicte dintre cele cinci familii importante degenerează într-un adevărat război civil. Văzând că în Menzoberranzan nu mai e de trăit, Lolth (zeiţa dark elfilor) pune capăt nebuniei generale şi impune un armistiţiu. Ultimele rămăşiţe ale unei case minore capătă astfel un răgaz şi pornesc o expediţie către suprafaţă, în căutarea unor „resurse" (a se citi „pradă") care să le permită o revenire în forţă în high-life-ul Menzoberranzzan-ului. Aici apari tu, drow-ul bun la toate. Pe parcursul a şase capitole (vreo câteva zeci de ore de joc) vei porni din Underdark, căutând un drum spre suprafaţă, şi vei ajunge să miroşi iedera care-şi face de lucru pe ruinele Myth Drannor-ului în timp ce o duzină de zentharimi te caută de zor. După cum aţi văzut, avem de-a face cu o serie (şase) module extrem de interesante, concepute exclusiv pentru rasa drow (o premieră aş putea spune), „populate" cu zeci de personaje cunoscute (vă spune ceva Zaknafein?, dar Elminster?) şi necunoscute, înţesate cu inamici şi dătătoare de mari satisfacţii.

Normal, ca orice lucru la care n-a trebăluit o armată de sclavi, ci doar un singur om, AHTD are micile lui neajunsuri şi este departe de a fi perfect. Mai mult ca sigur veţi întâlni câteva script-uri care nu-şi fac treaba cum trebuie, o serie de typo-uri şi alte mici bug-uri. Cu toate acestea, după câteva curse prin Underdark cu Umber Hulk-ul pe urme, pot spune cu siguranţă că AHTD tinde să egaleze calitativ şi cantitativ chiar şi modulele bonus (oferite contra cost de Bioware). Acestea fiind spuse, vă las în compania lui AHTD.

■ cioLAN


Kiwi porneşte la drum


Hingheru' amator

World of Warcraft Interface Customization

Iată că se împlineşte în curând un an de la lansarea în Europa a acestui joc şi numărul conturilor a ajuns pe la patru milioane. Chiar şi la noi în România jocul a prins foarte bine, dovada fiind faptul că cea mai mare ghildă din câte ştim până acum este una românească, Vlad Dracul. Aşa că m-am gândit să scriu câteva cuvinte despre ce sunt addon-urile de interfaţă şi ce fac ele.

Cosmos

Odată cu lansarea kit-ului de creare de addon-uri pentru interfaţă, lumea a venit cu o grămadă de idei interesante. Aceste addon-uri sunt de fapt o serie de adiţii fie vizuale, fie funcţionale create de fani cu diferite scopuri, în principal de a vă ajuta să profitaţi cât mai mult de ceea ce WoW vă oferă. Evident, unele dintre ele au şi utilizări mai puţin preferabile, malefice chiar, însă nu despre ele vom vorbi mai departe. Unii s-au gândit să grupeze aceste addon-uri în pachete care apoi pot fi configurate mult mai uşor prin intermediul unui meniu în joc. Un astfel de pachet care este folosit de sute de mii de useri este Cosmos, fără îndoială un must-have în momentul de faţă. Acesta conţine unele addon-uri, în jur de 60, testate şi configurate să lucreze împreună. Printre acestea se numără şi o serie de biblioteci de funcţii necesare rulării altor addon-uri externe. Interfaţa de configurare este Khaos, un addon făcut special pentru a putea configura Cosmosul. Pentru cei care vor mai mult de la World of Warcraft în materie de funcţionalitate, Cosmos este ideal, mai ales dacă sunteţi încă începător în domeniu. Documentaţia, precum şi programul se găsesc pe site-ul oficial, www.cosmosui.org.

Flexbar

Unul dintre cele mai bune mod-uri dedicate mi s-a părut a fi de departe Flexbar. Acesta vă pune la dispoziţie toate butoanele existente în interfaţă, pe care le puteţi aranja şi configura în orice mod posibil. Singura problemă este reprezentată de faptul că această configurare se face prin intermediul liniei de comandă, ceea ce pentru unii ar putea părea dificil. Documentaţia vine odată cu programul şi este foarte explicită, aşa că nu cred că ar trebui să existe probleme. Eu ador Flexbar mai ales datorită lipsei complete a bug-urilor, având în vedere complexitatea sa.

Titan Bar

Acesta este un modul care vă creează o bară scalabilă în partea superioară a ecranului, pe care vă puteţi configura să apară o serie de informaţii esenţiale, ca de exemplu locaţia, inventory-ul, banii, ping-ul, framerate-ul, evidenţa AH-ului, cine din party primeşte aggro, cooldown-ul pe ankh-urile de shaman, time to level, friends online etc. O mulţime de informaţii suplimentare pot fi astfel puse doar la o privire distanţă fără a mai fi nevoie de clicuri adiţionale. Pe lângă modulele care vin incluse automat în Titan Bar, au mai apărut o mulţime care pot fi download-ate în funcţie de preferinţe.



Altele

Aş mai putea enumera o serie de alte mod-uri extrem de utile, ca de exemplu Light Shield Tracker şi TotemTimer pentru shaman, Buffwatch pentru party-uri şi raid-uri, KoS (Kill on Sight), care vă lasă să vă faceţi o listă neagră pentru pvp, Monkey Quest, SellValueLite, Watcher, AllInOneInventory, BookWorm, DefendYourself, GuildMailer şi multe, multe altele. Flexbar, Titan Bar şi restul pot fi download-ate de pe câteva site-uri ce conţin o bază de date imensă de mod-uri şi addon-uri specifice:

www.curse-gaming.com
worldofwarcraft.gameamp.com
www.wowguru.com/ui

Aici veţi găsi şi addon-uri specifice de clasă, care sunt create special pentru a acoperi unele omisiuni, intenţionate sau nu, ale celor de la Blizzard. Vă sugerez să le folosiţi pe cele pe care le consideraţi utile. Atenţie cei care jucaţi cu 512 MB RAM în special, dar nu numai, aceste addon-uri ocupă destul de multă memorie şi s-ar putea să vă scadă semnificativ performanţele jocului. Testaţi totuşi întâi şi ulterior trageţi concluzii.

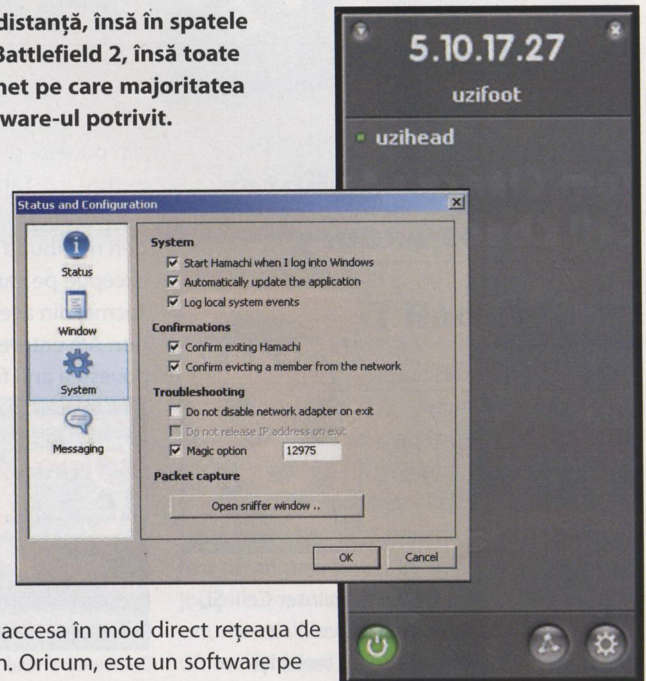
Locke



Tunneling pentru gameri

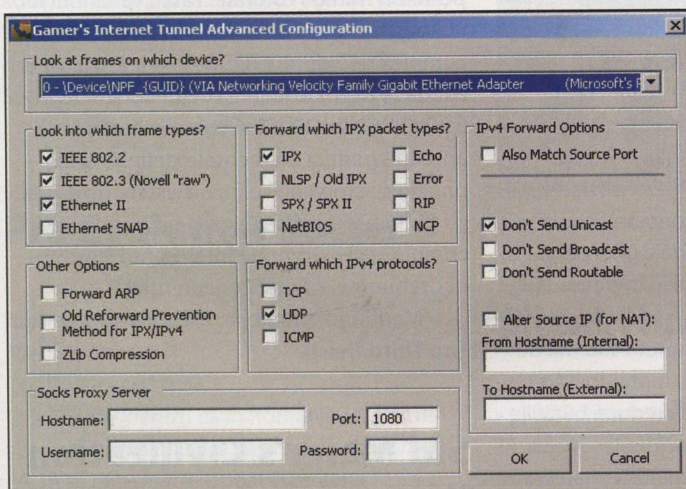
V-aţi dorit vreodată să puteţi juca un joc în LAN cu un prieten aflat la mare distanţă, însă în spatele unei reţele de bloc? V-aţi dorit vreodată să vă puteţi juca cu 20 de prieteni Battlefield 2, însă toate serverele externe aveau ping-uri mari din cauza conexiunii proaste la internet pe care majoritatea dintre noi o au? Ei bine, posibilităţi există şi nu trebuie decât să folosiţi software-ul potrivit.

Hamachi



Am descoperit Hamachi prin intermediul unui prieten cu ajutorul căruia testam nişte servere de proxy. Acest programel este fenomenal prin ceea ce face. Hamachi conectează prin tunneling orice calculator doriţi voi din internet într-o reţea comună, permiţând astfel „simularea" unui LAN. Ceea ce face din el un program atât de bun este nivelul de funcţionalitate. Reţeaua este definită şi parolată, iar astfel pot intra numai cei invitaţi, fără elemente externe. Merge perfect indiferent dacă vă aflaţi în spatele unui LAN, firewall, proxy sau orice altceva. Puteţi configura orice port pentru conexiune. Funcţionează simplu, în sensul că fiecare calculator se conectează practic la un server central, Hamachi, de unde apoi sunt actualizate conexiunile cu ceilalţi useri ai reţelei alese. Conexiunea între calculatoare este realizată direct, ceea ce înseamnă că dacă sunteţi în metropolitan, nu vi se va contoriza traficul. Pe lângă jucatul în LAN, veţi mai putea face browsing pe share-urile fiecăruia, deci schimb de fişiere, sau accesa în mod direct reţeaua de bloc din exterior. Ceea ce nu funcţionează însă este Remote Desktop Connection. Oricum, este un software pe care vi-l recomand cu cea mai mare căldură.

www.hamachi.cc



Gamers Internet Tunnel

Sau pe scurt GIT, este un program care vă permite conectarea a două reţele LAN pentru a facilita unui număr cât mai mare de prieteni să profite de aşa-numitele „ţevi metro" sau pur şi simplu pentru a face posibilă întâlnirea a două echipe de shooteri pe un server privat. Programul permite negocierea oricărui tip de protocol, UDP. TCP/IP sau IPX, în funcţie de cerinţele jocului. Este uşor de configurat şi de folosit, deci nu necesită cunoştinţe aprofundate în domeniu. Singura problemă este că nu pot fi conectate două calculatoare cu IP intern, fiind necesar ca măcar unul dintre ele să fie cu conexiune directă. Din teste, am observat că mai apar unele probleme cu diferite firewall-uri, însă asta este în general o problemă de configuraţie. Atât GIT, cât şi Hamachi sunt freeware şi sunt prezente pe CD-ul, respectiv DVD-ul LEVEL.

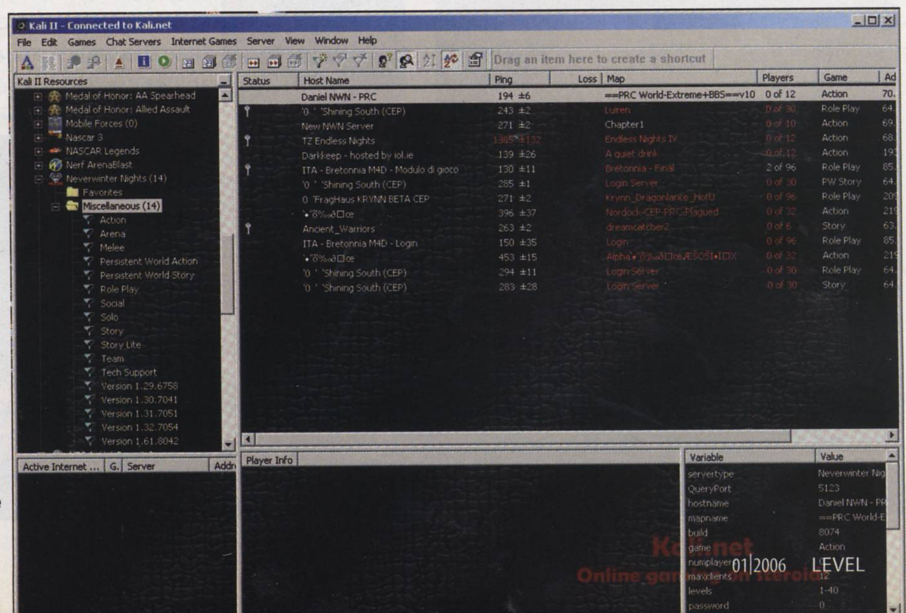
www.morpheussoftware.net/git/

KALI

KALI este un program care diferă oarecum de celelalte două prezentate anterior, datorită faptului că este centralizat. Nu este freeware, ci shareware, şi este dedicat exclusiv gaming-ului. După instalare, vă veţi face un cont şi vă veţi conecta la un server central, unde veţi avea o gigantică listă de jocuri în care puteţi intra. Programul face acelaşi tip de tunneling şi facilitează LAN gaming-ul, însă nu puteţi face server dacă nu aveţi ieşire directă sau dacă folosiţi unele firewall-uri. Însă este funcţional şi înlocuieşte cu succes alternativele gen gamespy sau ubi.com. Dar programul costă în jur de 16 dolari, ceea ce nu este la îndemâna oricui.

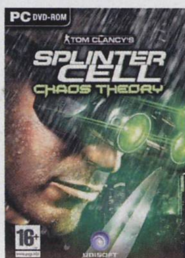
www.kali.org

■ **Locke**



JOCUL ANULUI 2005

ACTION
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory



Producător: Ubisoft Montreal
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: www.splintercell3.com

Dacă Tom Clancy scoate pe bandă cărţi de succes, dar de calitate îndoielnică, cei de la Ubisoft se încăpăţânează să producă noi şi noi jocuri din seria Tom Clancy's Splinter Cell. Şi, ca să vezi, unul mai bun decât celălalt. Iar Chaos Theory (cel mai nou din serie) îşi întrece clar predecesorii. Acelaşi gameplay ingenios, dar rafinat până aproape de perfecţie, o grafică pe măsură şi o surprinzătoare doză de umor fac din Chaos Theory cel mai bun Action al anului 2005.

Menţiune onorabilă: **GTA: San Andreas**

ADVENTURE
Fahrenheit

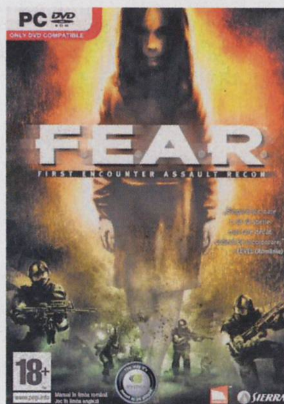


Producător: Quantic Dream
Distribuitor: Atari
ON-LINE: www.fahrenheitgame.com

Dacă aţi jucat jocul şi aţi citit review-ul din LEVEL, poate că vă întrebaţi în acest moment „De ce?". Fahrenheit este fără îndoială adventure-ul care a ieşit cel mai în evidenţă în 2005, însă câteva probleme grave îl îndepărtează de ceea ce ar fi putut fi un joc perfect. Lăsând însă la o parte bâlbele din poveste şi ceea ce înseamnă ele de fapt pentru joc, Fahrenheit trebuie lăudat pentru ideile originale pe care le injectează într-un gen muribund şi pentru atmosfera de excepţie pe care reuşeşte să o construiască. Tocmai din aceste motive l-am ales ca cel mai bun Adventure al anului 2005. Acum, dacă şi povestea ar fi fost pe măsură...

Menţiune onorabilă: **Still Life**

FIRST PERSON SHOOTER
F.E.A.R.



Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE: www.whatisfear.com

Ah, de unde să începem… Modul în care cei de la Monolith au ştiut să îşi concentreze atenţia şi talentul asupra câtorva elemente de bază ale jocului este o dovadă a imensei experienţe pe care aceştia o au în domeniul FPS-urilor. Nu s-a pus accentul pe vehicule, bătălii întinse pe zeci de kilometri sau mii de inamici, ci pe lupta în sine. O luptă dusă în spaţii închise, ideale pentru a reduce bătăliile la esenţa lor. Impresia pe care ţi-o lasă aceste minuscule războaie este aceea de organism viu, care acţionează şi reacţionează după un set de reguli maleabil şi perfect adaptabil. Dacă vrei lupte, nimic nu se compară cu F.E.A.R. Ah, şi să nu uităm de grafică...

Menţiune onorabilă: **Quake IV**

CEA MAI DEŞTEAPTĂ CARNE DE TUN
F.E.A.R.

Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE: www.whatisfear.com

Pentru că orice AI care reuşeşte să surprindă şi să se adapteze în mod diferit fiecărei lupte este unul care merită admiraţie şi, eventual, o moarte nu foarte crudă.



ROLE PLAYING GAME
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

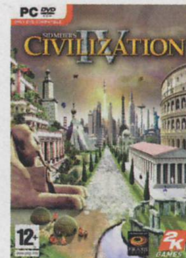


Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts
ON-LINE: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Din toată oferta anului 2005, KotOR 2 ilustrează cel mai bine ideea de RPG „ca la carte". Singurii concurenţi serioşi au fost Fable şi Dungeon Siege 2. Din fericire pentru KotOR 2, Dungeon Siege 2 nu s-a bazat atât pe storyline, cât pe vânătoarea de experienţă şi pe seturi frumos colorate. Fable, la rândul lui, cu toate că ne oferă un element social mai complex decât „concurenţa", nu este decât un action extrem de liniar şi de restrictiv deghizat în RPG. KotOR 2, în schimb, a îmbinat aproape perfect elementele definitorii ale unui RPG: storyline solid, un sistem de reguli cu vechime şi o galerie de personaje complexe şi extrem de interesante (spre deosebire de „oferta" concurenţei).

Menţiune onorabilă: **Freedom Force vs. The Third Reich**

STRATEGIE
Sid Meier's Civilization IV



Producător: Firaxis
Distribuitor: 2K Games
ON-LINE: www.civiv.com

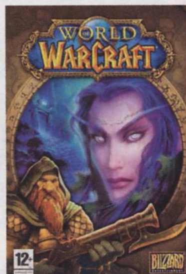
Sid Meier's Civilization 4 este o strategie pe ture care a reuşit să îmbine perfect idei vechi în strategie de peste un deceniu, adăugându-le un liant conceptual, un „mortar" subtil care le-a închegat convingător, fără a mai lăsa spaţii goale între „cărămizi". Pentru micile idei geniale care au alungat neliniaritatea şi frustrarea/plictiseala din strategie, pentru suportul necondiţionat şi extins pentru modificări şi pentru bucuria de a vedea un

lucru atât de rar – o evoluţie reală în genul strategic – Civilization IV poate fi considerat cel mai bun joc de strategie al anului 2005.

Menţiune onorabilă: **Hearts of Iron 2 & UFO: Aftershock**

MMORPG

World of Warcraft



Producător: Blizzard Entertainment
Distribuitor: Vivendi Universal
ON-LINE: www.worldofwarcraft.com

Senzaţia de deja-vu pe care s-ar putea să o aveţi în acest moment este perfect normală. Da, este acelaşi joc care a fost declarat şi MMORPG-ul anului 2004. Aşadar, un joc care nici nu ar fi trebuit să fie luat în calcul. Explicaţia este însă simplă şi, sperăm noi, uşor de înţeles. Jocurile online sunt un caz aparte... Chiar dacă orice joc poate fi gustat chiar şi la mai mulţi ani după lansarea sa, MMO-urile sunt singurele care rămân cu adevărat în actualitate şi sunt la fel de vii de la un an la celălalt. Ar fi fost aşadar nedrept să premiem doar jocurile care au apărut în acest an când, în opinia noastră, World of Warcraft este încă cel mai bun (şi cel mai de succes) MMORPG al anului 2005. Suntem însă curioşi ce se va întâmpla la anul...

Menţiune onorabilă: **EVE Online**

SIMULATOR SPORTIV

Pro Evolution Soccer 5

Producător: Konami
Distribuitor: Konami
ON-LINE: www.pes5.com

Tocmai pentru că în România se discută aproape numai despre seria FIFA a celor de la EA, ni se pare foarte ciudat cum seria PES a rămas mult timp sub radar. Însă iată-ne pregătiţi să îndreptăm greşeala. Realismul din Pro Evolution Soccer 5 este cu mult peste ceea ce poate oferi concurenţa, iar gameplay-ul s-ar putea să fie un vis devenit realitate pentru fanii acestui gen. Mai e nevoie de alte explicaţii?



Menţiune onorabilă: **Madden NFL 2006**

CEL MAI SEQUEL JOC

Need for Speed: Most Wanted

Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
ON-LINE: www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us/home.jsp

Nu pare, iar cei mai mici dintre voi s-ar putea să nu o bănuiască niciodată, dar venerabila serie Need for Speed a ajuns odată cu Most Wanted la al nouălea joc din serie. Şi nu pare a avea intenţia de a se opri.



SIMULATOR SPAŢIAL

X3: Reunion



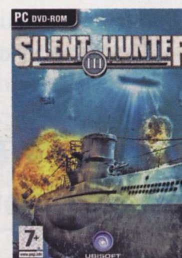
Producător: Egosoft
Distribuitor: Deep Silver
ON-LINE: www.x3reunion.com

Seria X este una cu adevărat longevivă, care s-a întins de-a lungul câtorva ani buni şi care a făcut o serie de „victime" în rândul gamerilor. Creat în cea mai mare parte pe marginea sugestiilor fanilor, X3: Reunion este fără îndoială cel mai bun joc din serie, ce a adus şi genul în sine la apogeu. Este greu de găsit un termen de comparaţie în ceea ce priveşte vastitatea şi conţinutul, evident în domeniul single player. Dacă o adăugăm la calitatea gameplay-ului şi pe cea vizuală, nu mai există nici o îndoială asupra locului pe care îl ocupă acest joc în topul nostru.

Menţiune onorabilă: **Space Rangers 2**

SIMULATOR (ALTELE)

Silent Hunter III



Producător: Ubisoft România
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: www.silent-hunteriii.com

De ce ne-a plăcut atât de mult încât aproape că am creat o secţiune specială numai pentru el? Pentru că este făcut de talentaţii români de la studiourile Ubisoft din Bucureşti? Este evident o mândrie, însă lăsând sentimentalismele la o parte, Silent Hunter este pur şi simplu un joc al naibii de bun. Venind după un dezamăgitor Silent Hunter II, cel mai nou joc al seriei şi-a adjudecat rapid coroana în domeniul simulatoarelor de submarine, impresionând fanii şi reuşind în acelaşi timp să atragă noi jucători spre acest gen. Dacă asta nu este un început promiţător pentru echipa de la Ubisoft Bucureşti, atunci nu ştim ce e.

Menţiune onorabilă: **Pacific Fighters**

AUTO

GTR FIA GT Racing Game



Producător: SimBin
Distribuitor: Atari
ON-LINE: www.gtr-game.com

Chiar dacă 2005 nu a fost un an prea bogat în jocuri auto, câteva dintre titlurile apărute în ultimele 12 luni au reuşit să iasă în evidenţă. Dintre acestea îl declarăm câştigător pe GTR, care a reuşit să ne convingă (chiar şi pe cei mai buni dintre noi) că poate nu suntem nişte şoferi atât de buni pe cât credeam. Un simulator prin definiţie, GTR duce complexitatea jocurilor de acest gen la un alt nivel.

Menţiune onorabilă: **Need for Speed: Most Wanted**

CEL MAI BUN JOC FĂCUT DE FANI

Thief2x

Producător: Dark Engineering Guild
ON-LINE: www.thief2x.com

Cu aşa un nume s-ar putea să nu atragi prea multă lume, însă ce se ascunde în spatele lui este ceva ce nici cele mai mari studiouri nu au reuşit. Un joc care surprinde perfect atmosfera seriei Thief şi oferă un gameplay la care toţi fanii au visat. Până la urmă, e normal, că doar de ei e făcut.



TYCOON/MANAGER

Football Manager 2006



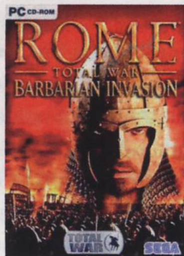
Producător: Sports Interactive
Distribuitor: SEGA
ON-LINE: www.footballmanager.net

Dacă până acum câţiva ani cei de la Sports Interactive nu aveau adversar, anul acesta lucrurile s-au complicat. Cu un adversar redutabil în FIFA Manager 06, Football Manager 2006 reuşeşte să iasă în faţă mulţumită complexităţii sale incredibile, bazei de date foarte bine puse la punct, dar şi pentru simplul motiv că te aduce incredibil de aproape de banca antrenorului.

Menţiune onorabilă: **The Movies**

EXPANSION

Rome: Total War – Barbarian Invasion



Producător: Creative Assembly
Distribuitor: SEGA
ON-LINE: www.totalwar.com

Rome: Total War Barbarian Invasion a fost un expansion plin de surprize. Pe lângă faptul că a reconstruit o ditamai hartă a zonei de influenţă greacă şi romană, a regândit drumuri şi căi de acces, a introdus o mulţime de trupe noi, Barbarian Invasion a adus şi interesantele atacuri de noapte, precum şi posibilitatea anumitor trupe de a traversa înot râurile. Dar, lucrurile nu s-au oprit aici – Barbarian Invasion a adus o rebalansare a parametrilor tactici ai trupelor, care a apropiat foarte mult bătăliile de realitate. Tot în linia simulării istorice s-a aflat excelenta implementare a hoardei de migratori, ca nou element strategic, ce a completat perfect tabloul unui moment istoric disperat pentru cele două Imperii Romane, de Apus şi de Răsărit. Practic, prin noutatea şi realismul câtorva din elementele originale pe care le-a adus în plus faţă de Rome: Total War, Barbarian Invasion s-a arătat a fi mai mult decât un expansion obişnuit.

Menţiune onorabilă: **Warhammer 40k: Dawn of War - Winter Assault**

CEL MAI CĂLARE JOC

Mount&Blade

Producător: TaleWorlds
ON-LINE: www.taleworlds.com

Pentru că trebuie şi Mount&Blade să apară cumva la Jocul Anului, i-am dăruit o categorie specială numai şi numai pentru el. Dacă unii simulează cursele auto, iar alţii se chinuie să ne arate cum se zboară în spaţiu, cei de la TaleWorlds ne aduc mai cu picioarele pe pământ şi ne arată ce pierdem când înlocuim caii cu caii putere. Iar asta nu este decât o bucăţică din joc.



GRAFICĂ

X3: Reunion



Producător: Egosoft
Distribuitor: Deep Silver
ON-LINE: www.x3reunion.com

Locke l-a descris ca fiind un joc apărut înainte de vreme, iar asta se datorează în mare parte graficii sale de excepţie. F.E.A.R., cel mai puternic concurent al său la acest capitol, nu reuşeşte să se ridice la nivelul excepţional al detaliilor pe care îl oferă X3. Preţul este însă unul pe măsură: fără un sistem extrem de puternic, festinul vizual oferit de X3: Reunion nu are nici o şansă să fie gustat. Între a-l rata şi a cumpăra o placă video nouă, noi vă recomandăm a doua variantă. Însă nu ne întrebaţi cum să faceţi rost de ea.

SUNET

Quake IV & Fable: The Lost Chapters



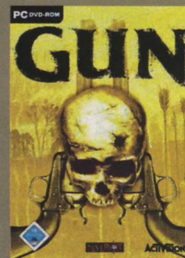
Producător: Raven Software | Lionhead Studios
Distribuitor: Activision | Microsoft Game Studios
ON-LINE: www.quake4game.com | fable.lionhead.com

Ne-am promis ca la aceste categorii să avem numai un singur câştigător pentru fiecare dintre ele. Am decis şi am considerat problema încheiată. Iată-ne însă discutând aprig despre Quake IV şi Fable: The Lost Chapters (al cărui soundtrack a beneficiat de aportul talentatului Russell Shaw), schimbându-ne alegerea de la un moment la celălalt, revenind, argumentând, lăsându-ne convinşi de ceilalţi şi, în cele din urmă, rămânând la fel de indecişi ca la început. Pentru că e greu, ambele jocuri având o componentă audio excelentă pentru genul în care se încadrează. Aşa că am decis: ambele jocuri merită în egală măsură acest titlu!



CEL MAI CLINT EASTWOOD JOC

GUN



Producător: Neversoft
Distribuitor: Activision
ON-LINE: www.gunthegame.com

Cu un nume ca GUN şi o premisă în care cowboy-ii au rolul principal, nu este greu de înţeles de ce ne-a plăcut acest joc. Pentru că ne este dor de filmele lui Sergio Leone şi de vremurile în care Clint era tânăr şi se fugărea cu bandiţii prin prerie.

STORYLINE

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

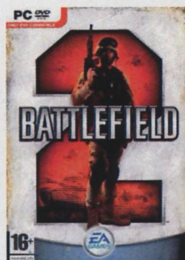


Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts
ON-LINE: www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

Mitza a fost dezamăgit de Fahrenheit (pe bună dreptate), aşa că unul dintre „concurenţi" a dispărut. Fable ne-a propus o poveste uşurică, plină de clişee şi, oricum, nu storyline-ul a fost principala preocupare a lui Molyneux. Ca urmare, ne-a rămas KotOR 2. Pe care l-am şi ales, dar nu înainte să ne asigurăm că nu lipsa concurenţei a fost principalul atu. Povestioara spusă de bunicul KotOR 2 este una suspect de săracă în clişee (având în vedere universul în care este situată) şi antrenantă până la sfârşit (prinşi în poveste, am uitat în multiple rânduri să facem level-up). Mai mult, nu ne-a chinuit cu dialoguri moralizatoare şi seci (micile intervenţii ale babei Kreia, care ne sugerează

discret că griul este culoarea predominantă) sau cu personaje unidimensionale şi fade. Ne întrebăm ce-ar fi ieşit dacă Obsidianul ar fi fost lăsat să finiseze cum se cuvine acest joc.

MULTIPLAYER
Battlefield 2



Producător: DICE
Distribuitor: Electronic Arts
ON-LINE: www.eagames.com/official/ battlefield/battlefield2/us/home.jsp

A fost probabil cea mai puţin discutată categorie, dar nu pentru că ar fi lipsită de interes. Din contră, un joc care se dovedeşte a fi de calitate în multiplayer primeşte respectul nostru imediat. Nu, discuţia a fost scurtă pentru că toţi ştiam cine o să iasă câştigător. Nu există nici o îndoială că la capitolul multiplayer, Battlefield 2 este cel mai bun joc care a trecut prin redacţia LEVEL în 2005. Orice joc care reuşeşte să strângă şase oameni zilnic, timp de câteva săptămâni, şi să-i facă să uite de toţi şi de toate merită admiraţia noastră.

CEL MAI ORIGINAL JOC AL ANULUI
Darwinia



Producător: Introversion Software
Distribuitor: Steam
ON-LINE: www.darwinia.co.uk

O simplă privire asupra imaginilor din Darwinia şi este îndeajuns să vă convingă de faptul că acest joc este diferit. Într-atât de diferit, încât puteţi să vedeţi câte screenshot-uri vreţi, să citiţi oricâte articole despre el, dar până nu-l încercaţi, nu o să înţelegeţi. Strategie 3D, dar totuşi cu o grafică de Amiga? Povestea unor inteligenţe artificiale scăpate de sub control? Ce? Cum? Ei bine, tocmai de asta Darwinia primeşte titlul de cel mai original joc al anului 2005. Plus că e şi fain.

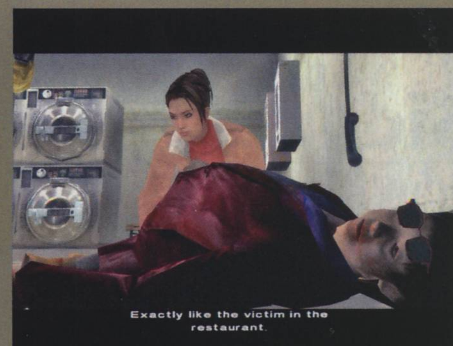
CEL MAI NETERMINAT JOC
Dungeon Lords



Producător: Heuristic Park
Distribuitor: Dreamcatcher
ON-LINE: www.dungeonlordsgame.com

Când un mare designer de RPG-uri (D.W. Bradley) apare cu un joc nou, nu poţi decât să te bucuri şi să te repezi să-l încerci. Însă când jocul respectiv pare nu lansat în grabă, ci aruncat pe uşă cu luni bune înainte de termen, nu poţi decât să concluzionezi că viaţa e nedreaptă, iar unele jocuri pur şi simplu nu merită efortul.

CEL MAI NECROFIL JOC
Fahrenheit



Producător: Quantic Dream
Distribuitor: Atari
ON-LINE: www.fahrenheitgame.com

Nu spunem asta pentru că apar o groază de cadavre în jocul de faţă, ci pentru că personajul principal feminin ajunge în cele din urmă în pat cu un cadavru viu, de care se pare că se şi îndrăgostise. Glumele cu „aşa l-o fi prins îngheţul" sunt însă depăşite în importanţă de întrebările pe care ni le punem despre ce o fi fost în capul producătorilor când s-au gândit la aşa ceva.

CEA MAI MARE DEZAMĂGIRE
Peter Molyneux



După cum observaţi, cea mai mare dezamăgire a anului 2005 nu este un joc, ci un om. De fapt, mai mult de un om, de vreme ce reuşeşte de fiecare dată să ne facă să-l credem şi să-i aşteptăm jocurile cu sufletul la gură. Din păcate, aşa cum a recunoscut, nu reuşeşte să îşi ţină ideile pentru el, aşa că noi le aflăm chiar dacă nu o să ajungă niciodată în jocul respectiv. Aşa s-a întâmplat atât cu Black&White 2, cât şi cu Fable, în acest an. Două jocuri care pot fi considerate dezamăgiri (deşi, paradoxal, Fable este până la urmă un joc bun) tocmai din cauza promisiunilor neonorate ale domnului Molyneux, motiv pentru care îl categorisim drept cea mai mare dezamăgire a anului 2005, dar îl aşteptăm să ne surprindă plăcut la anul.

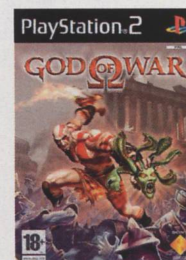
CEA MAI MARE SURPRIZĂ
Silent Hunter III



Producător: Ubisoft România
Distribuitor: Ubisoft
ON-LINE: www.silent-hunteriii.com

Faptul că un studio tânăr precum cel de la Ubisoft România s-a înhămat la unul dintre cele mai de nişă, mai complexe şi mai dificile jocuri posibile este îndeajuns de surprinzător. Însă ceea ce au reuşit ei să realizeze cu Silent Hunter III a depăşit toate aşteptările. Dovadă a faptului că suntem chiar mai deştepţi ca alţii şi că atâta timp cât există voinţă, pasiune şi talent, nimic nu e irealizabil, Silent Hunter III şi echipa din spatele lui câştigă titlul de cea mai mare surpriză a anului 2005.

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ
God of War (PS2)



Producător: Sony
Distribuitor: Sony
ON-LINE: us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site

Te poţi aştepta la multe de la studiourile interne de producţie ale celor de la Sony, însă God of War a reuşit chiar şi aşa să impresioneze multă lume. Ajutat de o poveste mitică, o grafică pe măsură, un gameplay numai bun de admirat în fiecare zi şi de o atmosferă de zile mari, God of War reuşeşte să-şi adjudece titlul de cel mai bun joc de consolă al anului 2005.

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ (HANDHELD)
Everybody's Golf (PSP)



Producător: Sony
Distribuitor: Sony

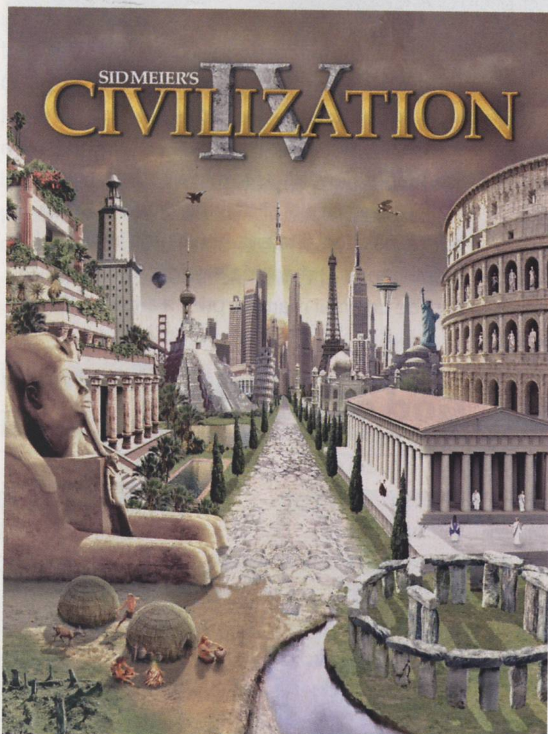
Dacă vă întrebaţi care au fost motivele noastre pentru această alegere, vă recomandăm să aruncaţi un PSP cu Everybody's Golf pe el în mijlocul redacţiei şi să observaţi reacţiile. Cel puţin Rzarectha şi Mitza se vor lupta până la capăt pentru a avea ocazia să mai câştige câteva puncte de experienţă pe traseele din Alpi. De ce? Pentru că sub aparenţa unui joc colorat şi copilăresc se ascunde un simulator de golf extrem de complex, satisfăcător şi acaparant.

JOCUL ANULUI 2005

Sid Meier's Civilization IV

Producător: Firaxis
Distribuitor: 2K Games
ON-LINE: www.civiv.com

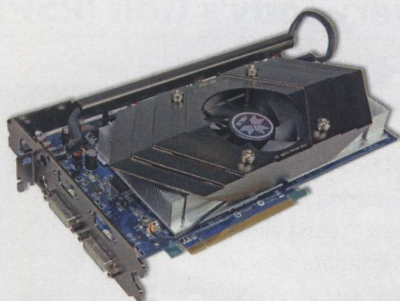
2005 nu a fost un an foarte bun pentru jocuri – doar trei titluri au ajuns să se bată pentru primul loc, în opinia noastră. Pur şi simplu, în momentul în care am ajuns la votarea titlului suprem, întreaga redacţie LEVEL (cu Marius Ghinea în frunte) a spus scurt: „Civ 4!!". Deşi era de acord, Mitza a încercat ponderarea obiectivă a acestei exprimări spontane, aducând în discuţie F.E.A.R şi X 3: Reunion. Dar până şi Locke, mare, mare fan X 3, a spus că Civ IV îi pare „mai de Jocul Anului", cu tot respectul pentru Reunion. Iar dacă F.E.A.R. ar fi putut fi jucat fără probleme pe un Celeron la 1,2 GHz cu GeForce 2 MX pe el, aşa cum poate fi jucat Civ IV, probabil că ar fi avut vreo şansă să vă arate fiecăruia dintre voi ce argumente oferă pentru a fi votat „Jocul anului"... Astfel, Civilization IV a fost considerat un joc atât de complet, de bine gândit, de proaspăt în idei şi de accesibil hardware încât opinia unanimă, fără dispute aprinse ca în anii trecuţi, a fost că merită pe deplin titlul de Joc al Anului 2005.



BEST HARDWARE

ASUS Extreme N7800GT Dual/2DHTV

Producător: ASUS
Distribuitor: ASUS
ON-LINE: www.asus.com



2005, un an extraordinar când vine vorba de apariţii deosebite în acest sector al IT-ului. Totuşi, la fel cum cireaşa este ultima piesă cu care se ornează un tort, la fel cei de la ASUS au pus punctul pe „i" în acest final de an. Ei au reuşit să ofere lumii una dintre cele mai performante plăci grafice, astfel ca împătimiţii jocurilor pe PC să trăiască şi să vadă până în cele mai mici detalii doar cele mai frumoase şi mai incredibile episoade ale lumii virtuale.

BEST GADGET

Sony PSP

Producător: Sony
Distribuitor: Sony
ON-LINE: www.yourpsp.com

A fost anul consolelor, însă dacă un Xbox 360 nu o să ajungă în România decât în 2006, micile handheld-uri precum Nintendo DS sau Sony PSP fac deja furori şi la noi. Iar pentru că arată ca o mică bijuterie şi jocurile cu care vine chiar sunt, Sony PSP depăşeşte concurenţa şi devine mândrul deţinător al titlului de cel mai tare gadget al anului 2005.



CEL MAI AŞTEPTAT JOC AL ANULUI 2006:

KiMO

Unreal Tournament 2007

Producător: Epic Games
Distribuitor: Midway
ON-LINE: www.unrealtournament2007.com

Unreal Tournament 2007 promite o reîntoarcere la feeling-ul originalului, ceea ce pentru un fan al seriei ca mine înseamnă foarte mult. Acţiune furibundă, rapiditate în mişcări, combo-uri spectaculoase şi tot ceea ce are mai bun seria Unreal Tournament îmi vor oferi noi motive să rămân cu degetul lipit de trăgaciul armei. Ideea băieţilor de la Epic este să realizeze un joc cu totul nou şi mai bun din toate punctele de vedere, în loc să ofere o versiune cosmetizată a lui UT2004, iar asta nu poate decât să mă bucure şi să aştept tremurând de nerăbdare apariţia lui Unreal Tournament 2007.



Marius Ghinea

Gothic III

Producător: Piranha Bytes
Distribuitor: JoWood Productions
ON-LINE: www.gothic3.com

De fapt v-am minţit, oarecum, pentru că eu nu aştept aştept Gothic III. De ce să-l aştept când eu îl am deja? Fiţi atenţi la mine: eu am siluit continuumul spaţio-temporal şi de Crăciun acuma o să vând la negru DVD-uri albe cu jocurile anului viitor... Deci, căutaţi-mă la redacţia LEVEL din 2007, unde mă aflu în prezent, pentru a achiziţiona jocurile cele mai aşteptate ale anului 2006. Am şi patch-uri la



ele, apărute pe la începutul anului (2007, bineînțeles), și dacă sunteți oameni de comitet vă pot oferi și niște hardware din 2008 ca să le rulați ca pe nimica la rezoluții super. Ce, mă întrebați dacă a fost reales? Hm, au schimbat Constituția și a putut candida din nou. Mai mult nu vă spun, dar se pare că în Florida va fi fost balotaj, again, brother!...

Locke

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Producător: Bethesda Game Studios
Distribuitor: 2K Games
ON-LINE: www.elderscrolls.com

The Elders Scrolls, o altă serie care reprezintă un punct de referință în domeniul RPG-urilor, va reveni în februarie, sperăm, cu Oblivion. Prezentările și preview-urile de până acum m-au adus în punctul de a privi cu exagerată nerăbdare lansarea a ceea ce ar putea fi cel mai bun RPG făcut în ultimii ani. Însă voi încerca să nu mă las dus de val, deși pentru unii dintre noi deja este prea târziu. Există evident și șanse de a fi o dezamăgire, mai ales în cazul în care jucabilitatea sa va fi influențată negativ de problemele hardware, într-un fel similar cu Morrowind, dar astea contează prea puțin. În acest moment, îl vreau!





cioLAN

SpellForce 2 – Shadow Wars

Producător: Phenomic Game Development
Distribuitor: JoWood Productions
ON-LINE: spellforce.jowood.com/sf2

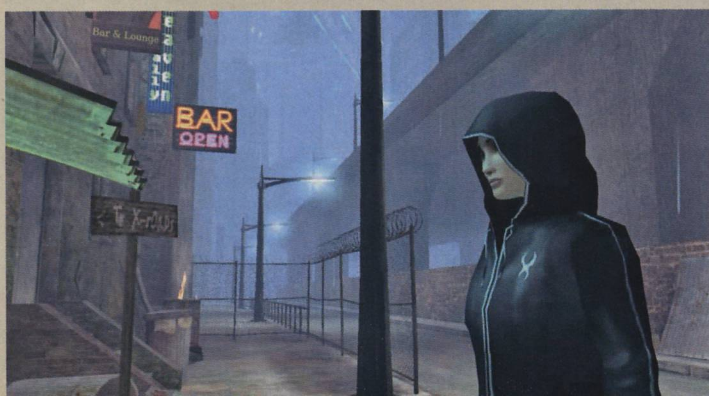
L-am așteptat. Până când Marius s-a dovedit a fi un extraterestru umanoid și păros care întreține relații de prietenie cu traficanții ucraineni din viitor. După ce am consumat împreună o stacană de Kagor de -12 ani (2018 va fi un an bun), am trecut la un rachiu din orzoaică sintetică (va fi inventată în 2022, la trei ani după Iarna Nucleară). Când Marius a plecat la toaletă, mi-am făcut curaj și, cu un șperaclu sofisticat i-am spart seiful fabricat în 2019 (același tip în care americanii își vor ține codurile de lansare). Cu mâinile tremurând de fericire (și probabil de la metilicul ăla albanez apărut peste un an) am sustras un SpellForce 2. Din greșeală am atins sticla cu elixirul tinereții, care s-a vărsat și a distrus o versiune beta din 2200 a lui Stalker, precum și DVD-ul cu Gothic III. Marius nu s-a supărat pe mine fiindcă știa sigur că peste zece ani mă va ierta. SpellForce 2? E nașpa. Nu-l mai aștept. Mitza, pot să-mi schimb opțiunea?

Mitza

Dreamfall: The Longest Journey

Producător: Funcom
Distribuitor: Funcom
ON-LINE: www.dreamfall.com

Eu nu vin din viitor, dar țin foarte mult la trecut. Și așa nostalgic cum tocmai m-am declarat, îmi doresc de multă vreme un sequel pentru The Longest Journey, un joc care mi-a mers la suflet cum puține lucruri au reușit. Nordicii de la Funcom, băieți de comitet, s-au gândit la mine și la restul haitei de fani TLJ și bagă mare la continuarea acestuia, Dreamfall. Când vine? Păi în 2006, evident, doar de asta l-am trecut aici. Dă Doamne să fie bun!





Rzarectha

ToCA Race Driver 3

Producător: Codemasters
Distribuitor: Codemasters
ON-LINE: www.toca3.com

După ce am înțeles că e mai probabil să câștig la loto decât să mă plimb în 2006 prin Cernobîl, așteptările mele se îndreaptă spre ToCA Race Driver 3. Deși cifra trei s-a dovedit a fi ghinionistă pentru alte simulatoare auto/moto, sper ca echipa Codemasters să-și facă bine treaba și să „livreze". Și dacă ai mei colegi nu vor trișa întrebându-l pe Marius, în februarie voi fi primul care va afla dacă a meritat așteptarea.
















Echipa LE

Aici ar trebui să fac o recapitulare a anului 2005 din perspectiva echipei LEVEL. Să aranjez într-o ordine perfectă detalii despre cine și ce s-a întâmplat. Tocmai eu, omul cu cel mai vraiște birou din redacție, cu tone de hârtii și pachețele aruncate lângă tastatură, cu bucăți de pizza rămase de o săptămână și cafea care a început să facă pui prin cană.

Este până la urmă extrem de dificil să scrii despre ceva ce faci în fiecare zi. Chiar dacă suntem extrem de obișnuiți să începem să povestim în scris despre ORICE, când vine vorba de viața de zi cu zi, lucrurile se schimbă. Și nu pentru că mi-ar fi greu să povestesc cum am stat azi dimineață în ploaie, pe la trei, după ce tocmai terminaserăm ultimele articole, alături de KiMO și cioLAN, așteptând un taxi care nu mai venea și făcând mișto de portarul nostru care nu ne vede cu ochi buni. Vedeți, nu e greu deloc. Însă preferăm să trăim momentele astea și să lăsăm descrierea lor pentru alții.

Dar tocmai realizez că pe unii dintre oamenii care stau în spatele revistei s-ar putea să nici nu-i cunoașteți, iar pe alții mult prea puțin. Așa că voi folosi spațiul de față pentru a vi-i arăta cu degetul pe cei care trag din greu (cel puțin pe ultima sută de metri, cu siguranță) pentru ca revista să fie gata, cu bine, în fiecare lună. Evident, nu îi voi putea aminti aici pe toți cei implicați în producerea revistei. Mi-ar lua prea mult să prezint departamentele de Reclamă, Marketing, Distribuție, Contabilitate etc., dar e bine să știți că o mică armată de oameni participă, mai mult sau mai puțin, la ceea ce înseamnă revista LEVEL. Mă voi rezuma așadar doar la cei care au un cuvânt de spus în ceea ce privește conținutul editorial al revistei, sărindu-mă pe mine pentru că mă știți și, oricum, redactorii-șefi e bine să rămână tot timpul mai în umbră. Așadar, în ordinea numerelor de pe tricouri…

Ciolan „cioLAN" Vladimir

Cea mai nouă pasiune a lui cioLAN se referă la acvariul său. Deși ne-a bătut de ani de zile la cap cu pasiunea sa ancestrală pentru pescuit, a ajuns să dea râme la pești pentru prima dată de abia acum câteva luni, după ce l-a convins pe Rzarectha să dea o fugă pe la cinci dimineața la un lac din apropiere. Acum nu mai pescuiește, dar crește cu multă dragoste o armată de pești pe care i-a divizat în punkeri și pacifiști și pe care încearcă cu greu să-i facă să se înțeleagă. Este cel la ale cărui articole râdem cel mai tare, dar și cel care stă cel mai mult să-și găsească două poze pe care să le aranjeze în pagină. Poartă 44 la papuci, s-a atașat prea mult de



motanul lui Locke și, în general, poate fi găsit pe forumul LEVEL postându-și vorbele de duh din jumătate în jumătate de oră.

Bogdan „BogdanS" Amiteteloae

Bogdan este singurul redactor care stă deasupra tuturor. Asta mai ales din pricina faptului că laboratorul în care își testează produsele hardware în fiecare zi se află cu un etaj mai sus de restul redacției LEVEL. Dacă stau să mă gândesc bine, cred că e pe undeva deasupra capului meu, prilej cu care îi amintesc să nu-și mai trântească scaunul că mă umplu de mizerie. Bogdan este expertul nostru (și nu numai) în orice are doi, trei tranzistori și se leagă la o placă. Este primul om spre care strigăm plângăcioși dacă ni se strică calculatoarele și, slavă Domnului, cel care ni le și repară. Și nu ne mai întrebați de la ce vine S-ul, că am fost și noi curioși odată și, după ce am aflat, am uitat suspect de repede.



Sebastian „Locke" Bularca

Singurul dintre redactorii LEVEL care, după ce a plecat, s-a mai şi întors, Locke a revenit după o vizită de un an în Italia cu o viziune nouă asupra plajelor de la Mediterană şi un puternic accent italienesc. Capisci? De asemenea, o pereche de ochelari şmecheri pe care îi poartă cu mândrie în zilele cu soare şi noi cunoştinţe despre fabricarea bărcilor din lemn. Îşi petrece majoritatea timpului crescându-şi personajul în WoW, minând în EVE şi, în general, încercând să găsească cât mai multe noi vieţi paralele în jocurile online. Dacă în alte cazuri, nevasta ar avea ceva de comentat la un asemenea comportament, în ceea ce-l priveşte pe Locke, lucrurile stau complet altfel. Lara, nevasta, este chiar mai implicată în jocurile online decât Locke, ceea ce a dus la



niscaiva dispute conjugale pe vremea când împărţeau un singur calculator, dar două conturi de WoW.

Mircea „KiMO" Dumitriu

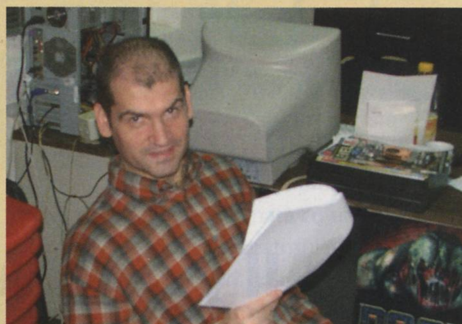
După plecarea mai vechilor redactori Sebah (cum e la Paris, pulpă?) şi Koniec (care, de altfel,



prestează acum cu un etaj mai jos), cei doi redactori care le-au luat locul au ajuns să se potrivească de minune cu profilul „foştilor". Şi cum KiMO i-a preluat scaunul lui Koniec, l-am şi văzut imediat aruncând totul la o parte şi găsindu-şi timp numai pentru Guild Wars, la fel cum Koniec nu ştia altceva decât Anarchy Online. În rest, ne bate pe toţi la Unreal Tournament în orice zi şi la orice oră, are nişte prieteni dubioşi despre care auzim în dimineţile ce urmează unor nopţi grele şi, de obicei, se conversează cu duduile pe Messenger în loc să-şi scrie articolele. În afară de momentul de faţă, când trage tare la review-ul de Prince of Persia. Good foosa, good!

Marius Ghinea

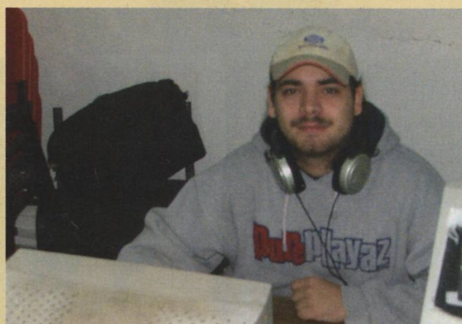
Când am ajuns pentru prima dată în LEVEL, auzisem vorbindu-se cu spaimă de un anumit



Ghinea. L-am văzut şi, evident, m-am speriat şi eu. Ras în cap, criticând fără milă toate greşelile noastre şi cu o privire de recuperator ucrainean în ochi, era greu să nu îl ţii minte. Şi, evident, l-am ţinut şi noi minte până când ne-am făcut mari şi i-am invadat casa, jefuindu-i beciul, bându-i coniacul şi mâncându-i brânza. Acum savurează berile de Azuga alături de cioLAN şi dă din cap alături de Monica la chefurile pe care le organizăm din ani în Paşti. Are un bas la care ţine mai ceva ca la ochii din cap şi mai multe pisici şi motani cu care conversează într-o limbă străveche. V-aş da şi adresa lui ca să-l vedeţi, dar tare mi-e că i-aţi termina coniacul şi nu ne-ar mai rămâne nimic.

Ovidiu „Rzarectha" Nedelcu

Noi îl ştim drept Ovalu' (nume ale cărui origini s-au pierdut demult), dar pentru scenă omul nostru s-a decis să încâlcească limba tuturor alegându-şi un nume precum Rzarectha. Dacă nu v-aţi dat seama până acum, este mare fan Wu-Tang şi de aproape un an încoace ne bate la cap cu Muse şi ne forţează în



fiecare zi să ne uităm la concertul de la Glastonbury. Ne face pe toţi la fotbal şi era cât pe-aci să îi convingă pe cei de la Steaua să îl lase să dea o probă. Îşi dă rar şapca jos din cap (model pe care am început să-l urmăm atât eu, cât şi KiMO), are cea mai bestie maşină posibilă (un VW roşu, care stă să cadă, fără jumătate de volan şi care scârţâie tot timpul) şi ştie pe de rost majoritatea regulilor din sporturile de pe lumea asta.

Oana Albu

Uite, pe ea nu aţi mai văzut-o. Nu, nu scrie în revistă, ci şterge sau modifică. Este secretara noastră de redacţie, dar asta nu are nici o legătură cu cafele, tocuri înalte, minijupuri şi şuviţe blonde. Oana este cea care are grijă ca scăpările noastre din articole să nu ajungă în varianta finală a revistei şi una dintre persoanele pe care le încărcăm cu un volum imens de muncă în momentul în care pleacă revista. Pentru

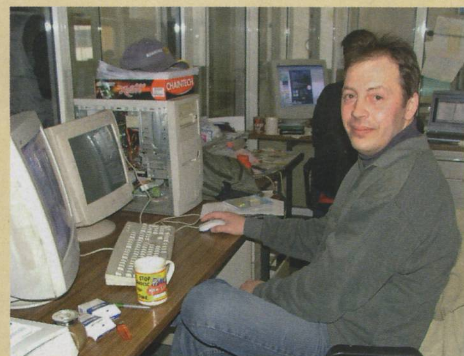


că suntem leneşi. De asemenea, s-a lăsat greu convinsă să îmi dea o poză şi a acceptat numai când am ameninţat-o că îi fac un desen (şi sunt un talent...) şi i-l bag în revistă.

Adrian Armăşelu

Cum am zice noi aici, „He's the MAN!". Toată lumea pune pe umerii noştri realizarea revistei, dar, de fapt, omul care transformă textele noastre în articole este Adi. Şi să ai grijă ca atâtea articole, fiecare cu ideea lui nebunească, să iasă aşa cum vrea fiecare redactor şi să mai şi faci asta într-un ritm infernal şi de unul singur, este ceva de admirat. Îl răpim de lângă familie cam un week-end pe lună (în plus faţă de programul normal) şi îl lăsăm să plece ultimul, numai după ce revista a fost trimisă la tipar. Este, cum să spun, un meseriaş în ale DTP-ului şi nu ştiu sincer ce ne-am face fără el.

■ **Mitza**



VEL 2005



DESTROY ALL HUMANS!™

All your cow are belong to THEM!!!



Se făcea că Marele Imperiu Furlon trăia vremuri de restrişte. ADN-ul nu se mai găsea pe toate drumurile (poate doar pe Calea Lactee, dar ajungem şi la asta), generaţii întregi de clone au făcut un talmeş balmeş din fondul genetic furlon, iar băştinaşii s-au trezit că sunt pe cale de dispariţie. Cel mai probabil (o deducţie cât se poate de simplă şi logică), arhivistul grupării PPG (Prezervaţi Pornografia Galactică) a militat o vreme pentru reproducerea „the old fashioned way", însă diferenţa flagrantă dintre teorie („teoretic am avea cum") şi practică („dar practic n-avem cu ce") i-a dat peste cap raţionamentul. În cele din urmă, teoreticianul a fost aruncat în rezervorul cu plasmă încinsă pentru ideile sale erotice şi demoralizatoare. Înainte să moară, a mărturisit că ideea i-a venit în urma introducerii XXL-ului pământesc în oferta furnizorului intergalactic de cablu, mărturisire care i-a dat o idee măreaţă lui Orthopox, un mare practician furlon. Invazia a fost planificată până la cel mai mic detaliu, iar Cryptosporidium, un alien al faptelor, nu al vorbei, a primit sarcina de a cerceta

- **Producător** Pandemic
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-345.55.05
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-345.55.05


Situaţia e albastră rău. De ce de sus se vede verde?



Zboară poliţiaaaaa...

amănunţit Terra şi de a colecta cât se poate de mult ADN. Zis şi făcut. Crypto ajunge pe Pământ, bruschează nişte vaci paşnice (o scenă memorabilă, e păcat să o rataţi) şi porneşte într-o aventură care-l va purta din Grădinile Sudului până pe scările Clădirii Congresului...

Planeta noastrăăăă, cuibuşoor de adeneuuuu...

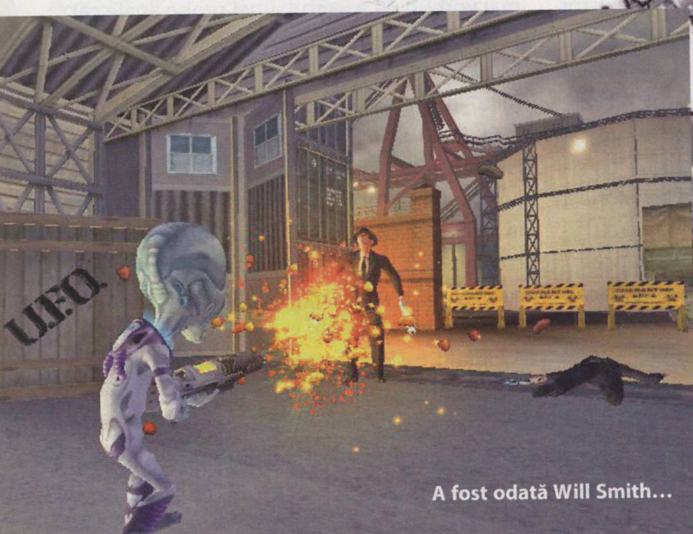
Moneda de schimb, Wampum-ul, sau cum vreţi voi să-l mai numiţi, este ADN-ul. Creat de natură, desăvârşit de Timoftei, fost genetician de renume, actualmente clopotar în Simeria şi găsit (în aceeaşi natură care l-a creat) sub formă de găini, vaci, rednecks şi alte animale asemenea, ADN-ul este principalul motiv pentru care planeta noastră a fost vizitată de generaţii întregi de omuleţi verzi, gri şi câteodată albaştri (care s-au stabilit în New Orleans, s-au deghizat în negri şi au învăţat să cânte la chitară). Destroy All Humans nu face excepţie de la regulă (ba chiar se străduieşte să o urmeze orbeşte... în stilul lui) şi ne propune o serie de „curse", deghizaţe în minijocuri, adevărate teste de îndemânare, la capătul cărora ne aşteaptă câte o stacană din cel mai bun ADN producţie '50. Chiar dacă sunteţi un extraterestru vegetarian, care nu consumă decât ADN de ciupercă şi citoplasmă de lăptucă, n-ar trebui să ignoraţi ADN-ul uman, deoarece fără acel lucru micuţ şi spiralat care încape într-o cutie de chibrituri, viaţa de alien va fi tristă şi extrem de scurtă. Tristă pentru că nu e un lucru prea plăcut să fii fugărit de o casnică înarmată cu un shotgun mai mare decât dezintegratorul Mark I, iar scurtă pentru că uneori progresul în storyline este condiţionat de acumularea unei sume frumuşele plătibile în ADN. Mai mult, accesul la cele câteva upgrade-uri oferite cu zgârcenie de „creierul" operaţiunii, Orthopox, este condiţionat şi el de un cont gras „găzduit" de banca de ADN.

Cronica unei invazii neanunţate

Pe lângă recoltarea de ADN (trebuşoară necesară, dar nu suficientă), Crypto este nevoit să se ocupe de unul singur şi de aspectele mult mai plăcute ale unei invazii. O răpire ici, o infiltrare colo, câte-un anal probe din când în când... treburi clasice. Nu vă gândiţi la ceva din cale-afară de complex. Misiunile principale sunt gândite cât se poate de simplu. Un modul rudimentar de stealth (cu problemele lui cu tot) vă va ajuta să vă infiltraţi în mijlocul comunităţii, de unde veţi selecta viitoarele victime, iar în rest action-ul pune stăpânire pe televizor. Pe alocuri, vă veţi smulge părul din cap când Crypto va fi detectat pentru a zecea oară de către un poliţist retard, însă veţi fi calmaţi foarte curând de gândurile (ce extraterestru e acela care nu poate citi gândurile unui amărât de pământean) unui năuc care se plimbă de nebun prin peisaj.

Chiar dacă teoretic invazia sună bine, după o vreme practica va încerca să ne dovedească exact contrariul. Anal Probe-ul este doar o puţă mică şi verde (un unchi care a fost răpit de extratereştri mi-a povestit altceva) care scuipă ostentativ nişte spori la fel de verzi, iar arsenalul lui Crypto este destul de restrâns pentru un joc care vrea să redea cât mai „fidel" o invazie extraterestră. Numai mie, în vreo două ore de joc, mi s-au perindat prin minte vreo 30 de „blueprint-uri", proiecte secrete extraterestre furate de acelaşi unchi din ozeneul răpitorilor (care semăna suspect de mult cu o Volgă cu număr galben).

Pe de altă parte, un voice acting ieşit din comun, o grămadă de dialoguri hilare şi o serie de cutscene-uri laxativ de amuzante reuşesc să mă convingă că am în faţa ochilor o parodie cât se poate de reuşită a cinematografiei de categorie B a anilor '50. Şi iată-mă în faţa unei dileme. Am în faţă un action de mâna a doua, cu un gameplay care nu iese cu nimic în faţa concurenţei, dar totuşi nu mă pot opri din râs. Aşa că las naibii misiunile de colectare a AND-ului, încalec pe OZN şi incendiez vreo două silozuri, „just for the fun of it". Fac o pauză, mă gândesc oare când o să scriu prima ştire despre un puşti american care, inspirat de Destroy All Humans, şi-a construit un OZN şi s-a dus pe autostradă să le dea o mână de ajutor



A fost odată Will Smith...




Răpirea unui camion cu orzoaică...



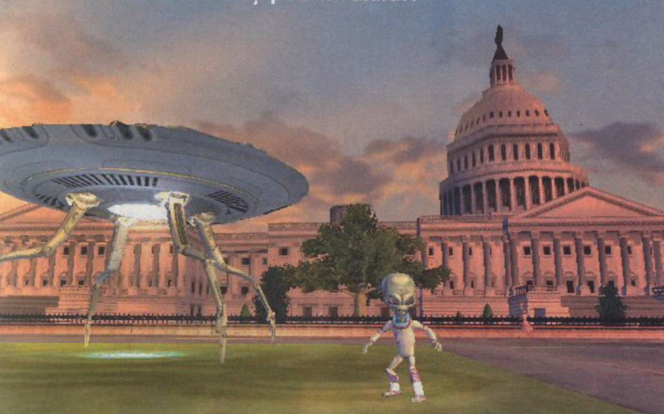
CRYPTOSPORIDIUM

De ce e bine să ne ferim de ambii Cryptosporidium? Am zis ambii? Aflaţi că alienul gri şi amuzant are un tiz în viaţa de zi cu zi. Este vorba despre parazitul cu acelaşi nume, care provoacă boala numită „criptosporidioză". Mai pe înţelesul meu şi al vostru, o boală diareică extrem de neplăcută. Nu există nici un antibiotic specific sau tratament clinic disponibil pentru această infecţie cu Cryptosporidiun parvus. Sursele pot fi atât apa contaminată (surse de apă potabilă şi bazine de înot), cât şi alimente (lapte nepasteurizat, salate, organe, cârnaţi şi pui). După o lungă perioadă de documentare, am observat legătura strânsă dintre cei doi Crypto, care aparent n-au nimic în comun. În ambele cazuri ajungi să faci pe tine. De râs sau de plâns.

prietenilor lui obsedaţi de GTA, şi mă întorc la invazia mea.

'Nalt e ceriul şi stelat / Pe-a mea parte-i invadat

Inspiraţi probabil din conflictele domestice ale anilor '50, când buncărele antiatomice deveneau adevărate zone de manevre ale farfuriilor zburătoare cOZMICe (Obiect Zburător Made In China) din cel mai fin porţelan, cei de la Pandemic ne-au făcut cadou o farfurie robustă din titan importată din Imperiul Furlon Imperialist. Pe principiul „Nici o masă fără peşte şi nici o invazie fără ozeneu", Pandemic le propune „băştinaşilor" o plimbărică romantică sub clar de „Death Ray", supravegheaţi îndeaproape de un Eros deghizat în ozenel, strunit cu măiestrie de ozenistul Crypto. Ca orice mecanism proiectat de inginerii unei civilizaţii avansate, căruciorul alien este foarte simplu de utilizat şi extrem de eficient. Pui şaua pe el, înşfaci manşa, ocheşti silozul şi incinerezi recolta preţioasă de cartofi (destinată distilării) a fermierului. Bineînţeles că antiaeriana prezentă în grajdul fiecărui redneck îi va pune probleme lui Crypto, dar cu puţină îndemânare şi multă ură, totul se va termina cu bine, iar cele douăzeci de tancuri ale Armatei şi divizia MIB vor găsi o duzină de cratere fumegânde şi o farfurie zburătoare aţintită exact spre viitoarele lor capete seci (la propriu, deoarece la şcoală am învăţat că ADN-ul cel mai gustos este îmbuteliat în creier).


Săr'mânaaa! Îl lăsaţi pe Bush afară??


A cerut cineva un foc?

Din păcate, ca multe alte elemente ale lui Destroy All Humans, nici farfuria zburătoare n-a fost exploatată aşa cum ar fi trebuit. Cei 50 de ani de istorie în domeniul filmelor proaste cu invazii extraterestre nu au fost luaţi la puricat ca la carte. Dacă s-ar fi întâmplat acest lucru, în mod sigur OZN-ul nostru n-ar fi fost suspect de asemănător cu luminiţele văzute la Cluj sau Stupini, ci ar fi fost mai degrabă un CZF (Ceaun Zburător Fioros) din cale-afară de chicios, înţesat cu dezintegratoare atomice şi lasere cu raza cât reflectorul de pe Tâmpa. Oricum, chiar şi fără un arsenal de proporţii ACMEşti, n-aş da o plimbărică la viteză de croazieră în farfuria zburătoare pe toţi warpii startrecești sau pe o duzină de Andromede fugărite de Talpa Iadului şi de Mama Magog. E genul acela de distracţie tâmpă la care tânjim după aproximativ patru ore petrecute în trafic.

Planul B

Concluzia la care am ajuns după ce m-am trezit în mijlocul Bucureştiului în timpul orei de vârf a fost că suntem mult prea mulţi. Nu prea poţi să-l extermini pe toţi deodată sau să-l trimiţi în minele de azbest sau pe plantaţiile de tutun decât dacă eşti Marele Arhitect al Butonului Roşu (sper că nu ne citeşte revista, nu vreau să-l dau idei). Nici nu prea poţi să-l iei pe rând pentru că ţi-ar lua o viaţă întreagă şi mai trebuie să şi dormi. În plus, nici nu e o soluţie fiabilă. Spaţiile largi vor fi înlocuite de o celulă strâmtă… ca să nu mai vorbim de spectrul unei probe anale cât se poate de terestră care pluteşte asupra fiecărui individ prins cu mâţa (sau cu dinamita) în sac. Aşa că suntem nevoiţi să trecem la Planul B. Un PS2 şi un DVD cu Destroy All Humans. Util şi plăcut. Stai liniştit în casă şi, la lumina Cromaticului, cu hohotul de râs în gât, îţi pui în aplicare planul de subjugare a omenirii în timp ce mănânci o felie de pâine cu gem. E ca şi când ţi-ai realiza visul de-o viaţă în timp ce te uiţi la Cascadorii Râsului. Avantajul evident e că după o asemenea experienţă (cazul meu) ajungi să cauţi compania oamenilor. Chiar dacă singurul scop e să le povesteşti despre Destroy All Humans.

■ cioLAN

CHIP CELE MAI TARI APARATE ALE MOMENTULUI
▶ 44 de modele din clasele DSLR pentru amatori, compacte high-end, mega-zoom, allrounder și slim

FOTO • VIDEO

FOTO-VIDEO DIGITAL

decembrie 2005 - ianuarie 2006
10 RON (100.000 ROL)

16 pagini în plus

NOUTĂȚI
- COMPACTE CU WLAN 6 aparate de la Nikon
- DSLR-URI DE ULTIMĂ ORĂ Nikon D200 și Olympus E-500

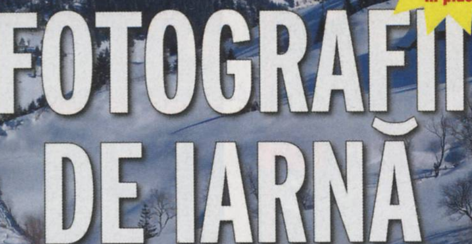


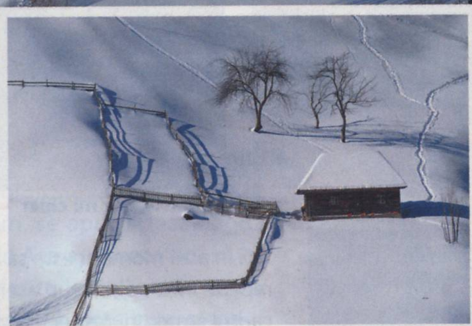
- MEGA-ZOOM Samsung Pro815 în România

PRACTICĂ
- Distanța focală: Setări corecte pentru toate situațiile de fotografiere
- Recuperare: Salvarea imaginilor șterse din greșeală sau de pe carduri cu erori
- Tipărire: Sfaturi pentru calibrarea monitorului și a imprimantei
- Calendar 2006: Realizarea unui calendar personalizat în 12 minute

PE CD
- Editoare foto și video ▶ Filtre și plug-in-uri ▶ Imagini de test ▶ Diverse utilitare

FOTOGRAFII DE IARNĂ





WORKSHOP CUM SĂ FOTOGRAFIAȚI ARTIFICII







TIPĂRITURI PERFECTE





RECUPERAREA FOTOGRAFIILOR ȘTERSE DIN GREȘEALĂ

NEWS

8 MEGAPIXELI ZOOM 15X

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII DECEMBRIE!

Pe piață din 12 decembrie

Poștașii electronici

Efecte de iluminare și de mișcare

DVD - ultima frontieră
Cea mai în vogă soluție de stocare 66

PC - Practic

practic... mai ușor nu se poate!
6/2005

80 pagini de practică +CD

Efecte de iluminare și mișcare
Adăugați un plus de atmosferă pozelor voastre 58

Produse în teste și topuri
Sugestii de cadouri 68

E-mail instant
Poștașul din calculator 62

5,99 LEI

De Crăciun 63 de aplicații gratuite

Creați propriile modele de felicitări 48

Rețeaua de apartament
Cum să realizați propria re...

APARE LUNAR

Practic... mai ușor nu se poate!

Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

Meteos

O piatră nu cade niciodată singură

Dacă nu eşti familiarizat cu consola DS, apăi lasă-mă să îţi spun că, datorită designului său original, este destinată tocmai jocurilor cele mai ciudate şi mai ieşite din comun. Deşi poate părea la prima vedere o simplă clonă de Tetris, Meteos este un altfel de joc. Ca dovadă, doi dintre cei mai interesanţi designeri de puzzle-uri din Japonia au contribuit la acest joc (Tetsuya Mizuguchi şi Masahiro Sakurai), iar rezultatul este unul care ar putea să vă surprindă.

După cum am spus şi la început, jocul se bazează pe un concept asemănător cu cel ce a stat la baza Tetris-ului. Ai la dispoziţie un ecran pe care îţi vor cădea treptat blocuri (spre deosebire de Tetris, aici vei avea de-a face numai cu blocuri simple) diferenţiate prin culoare sau structură. Scopul tău este să aranjezi blocurile într-un asemenea fel încât acestea să îşi ia zborul, iar asta reuşeşti mutând orice bloc pe verticală în cadrul structurii deja create. Odată puse laolaltă trei blocuri (chit că o faci vertical sau orizontal), acestea vor începe să se ridice, împreună cu întreaga structură ce se află deasupra lor. Acum, povestea jocului te poartă pe diferite planete, fiecare cu caracteristicile sale. Ceea ce înseamnă că uşurinţa cu care se ridică structura ta depinde de variabile gen gravitate şi alte nebunii. De ce însă ne chinuim să ridicăm ceva ce de abia a căzut din cer? Pentru că odată trecute de limita superioară a ecranului, scapi de blocurile cuprinse în structura respectivă. Acum, revenind la gravitaţie, nu este îndeajuns să pui laolaltă trei blocuri pentru a lansa în aer o structură. Şi asta deoarece energia celor trei blocuri care iniţiază mişcarea s-ar putea să nu fie îndeajuns. Aşa că pe la jumătatea ecranului vei vedea cum structura ta începe să cadă înapoi spre bază. Ce trebuie să faci în acel moment este să aranjezi cât mai repede încă trei blocuri asemănătoare în cadrul structurii respective pentru a scăpa definitiv de ea. Jocul îţi permite să-ţi customizezi modul în care vei avansa şi, de asemenea, îţi deschide multe noi opţiuni (power-up-uri, planete etc.) pe măsură ce-l joci.

Una peste alta (ha! chiar se potriveşte), Meteos este un puzzle inteligent şi original, cu o grămadă de idei bune în el. S-ar putea să se dovedească a fi prea rapid pentru unii, dar încercaţi să-l gustaţi aşa cum este el gândit, pentru că merită.

■ Mitza



Bonusuri pentru toată lumea ▲



Ca Tetris, dar nu chiar ▲



Moarte planetelor!!! ▼

- **Producător** Q Entertainment
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-3240980

HES
High-End Solutions Company

Câştigă un mouse Razer Diamondback

CONCURS LEVEL ŞI



Ce notă a primit mouse-ul Razer Diamondback?

a. 78.66 ■
b. 59.89 ■
c. 87.67 ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

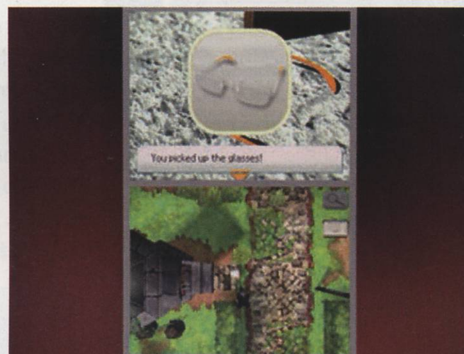
Răspunsul îl găseşti în testul comparativ din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2006.

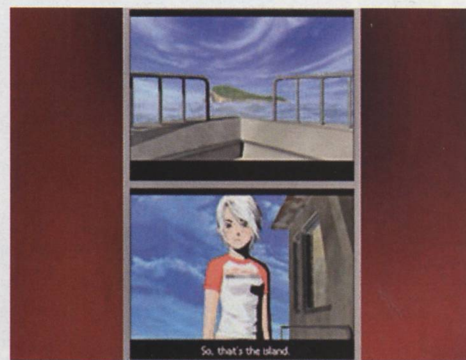
Another Code: Two Memories

Mistere japoneze

În sfârşit, avem de-a face şi cu un adventure pe DS, o consolă parcă destinată să găzduiască acest gen. Vorbim de Another Code: Two Memories, un joc în care trebuie să rezolvăm enigma lui Blood Edward Island. Totul porneşte de la povestea lui Ashley, care după ce primeşte o scrisoare de la tatăl ei, despre care credea că dă concerte de harpă în La major pe noruleţi, pleacă să se întâlnească cu acesta. Însă după ce ajunge pe insulă şi constată că o anumită persoană nu a catadicsit să se prezinte la reglarea de conturi, se apucă dezamăgită să exploreze zona. Aşa ajungem noi să ne perindăm prin diferite locaţii şi să colecţionăm diverse obiecte care să ne ajute să rezolvăm misterul. Se pare că acesta este şi scopul lui D, o fantomă ce bântuia plictisită împrejurimile şi care era foarte interesată de cele petrecute pe insulă. Povestea curge în cel mai pur stil japonez şi îţi imprimă dorinţa de a duce la bun sfârşit această aventură. Another Code: Two Memories profită de dual-screen-ul consolei şi astfel avem două perspective asupra acţiunii. Pe „touch screen" avem o vedere de ansamblu şi tot direct de pe acest ecran putem să controlăm întreaga acţiune a jocului, iar pe al doilea ecran putem urmări scenele în modul 1st person. Singurele neajunsuri ale acestui joc sunt nivelul de dificultate şi durata de joc. Chiar dacă indiciile nu-ţi sar în ochi de la o poştă, nu ai cum să le ratezi dacă arunci o privire atentă peste scenele prin care te perinzi. Puzzle-urile sunt mai mult decât accesibile şi nu ai nici o şansă să te trezeşti cu o migrenă la final de joc. Adică după vreo trei ore de aventură japoneză.



Dacă nu au MP3 Player, USB şi Bluetooth, sunt degeaba



Oare am timp de un pescuit?

■ Rzarectha

- **Producător** Cing Inc.
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-3240980

Câştigătorii lunii noiembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, consola Sony PSP a fost câştigată de către Gavrilescu Neculai din Galaţi. Felicitări!

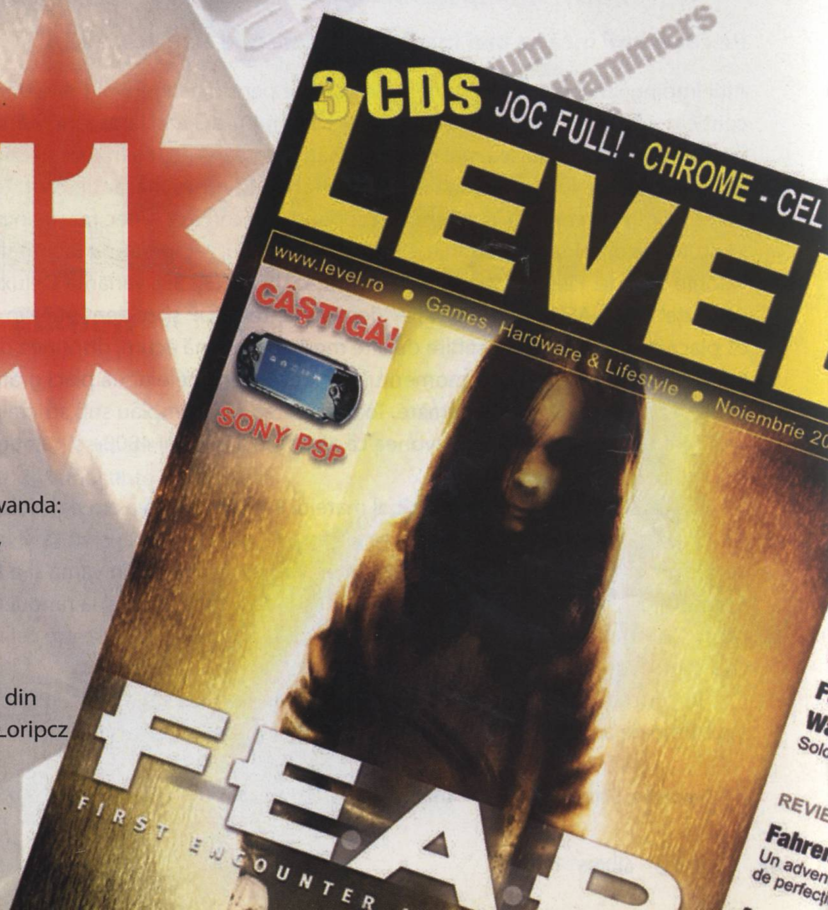
La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Myst V: End of Ages a fost câştigat de către Hnatec Niculae din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul F.E.A.R. a fost câştigat de către Constantin Turga din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ghica Dănuţ din Buzău a câştigat un Nomad's Pack Mini 1.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Hotel Rwanda: Danciu Cristina Violeta din Mangalia, Câşu Maria-Laura din Constanţa, Pobega Dănuţ din Timişoara, Horga Mihai din Arad şi Frăţilă Remus-Florentin din Mehedinţi.

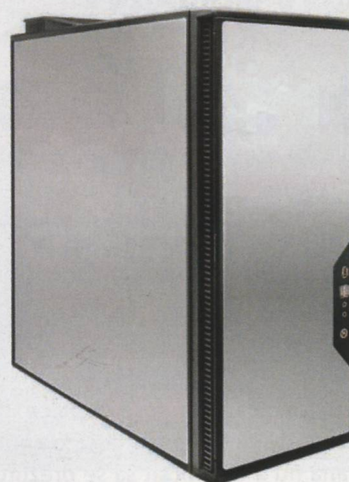
La concursul LEVEL împreună cu **SCOP Computers**, următorii patru participanţi au câştigat câte un Bluetooth USB Adapter: Ionică Robert din Prahova, Moroşanu Adrian din Bacău, Bzduch Arpad din Satu Mare şi Loripcz Imola din Mureş.



Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

HARDWARE





Ultra PRO **Ultra PALADIN XV**

Arsenal:

CPU: AMD Athlon 64 X2 4800+
Placă de bază: ASUS A8N32 SLI Deluxe
Placă video: 2 x ASUS Extreme N7800GTX Top
Memorie: 2 x 512 MB Kingston KHXPC 3200
Tuner TV: Leadtek Winfast TV 2 USB Deluxe
HDD: 2 x Hitachi Deskstar 7K500 (500GB)
DVDRW: LG-GSA4167B
Placă sunet: Creative Audigy 2 ZS Video Editor
Boxe: Logitech Z5500 5.1
Tastatură/Mouse: Logitech G15, Logitech G7
Volan: Thrustmaster 360 Modena
Gamepad: Logitech Precision
Joystick: Thrust Predator TH 400
Card reader: 16 in 1
Carcasă: Antec P180
Sursă: ASUS 550W

Pe când unii încă se mai joacă de-a şoarecele şi pisica, alţii...

Alţii împing limitele la maximum şi fac sisteme pentru a îndeplini toate dorinţele gamerilor. Cel mai recent caz a fost cel în care cei de la Ultra PRO Computers i-au lăsat fără răsuflare pe toţi aceia care au avut ocazia să vadă la lucru cea mai tare „maşinărie" de până acum. În primul rând, nu vă gândiţi la preţ! Această „piesă" a fost construită fără a face rabat de la nici măcar un cent. Totul pentru binele şi sănătatea gamerilor împătimiţi. Să începem cu acoperişul. O carcasă Antec foarte încăpătoare şi foarte uşoară. Mulţumită combinaţiei aluminiu - plastic - aluminiu, temperatura din interior va fi întotdeauna la valorile optime. Piesa de „bază" ştanţată cu ASUS A8N32 SLI, varianta Deluxe, face toţi banii. Combinaţia fatală dintre aceasta şi cele două „plăcuţe" video ASUS n7800 GTX, evident variantele TOP şi evident puse în SLI, ne-a lăsat fără respiraţie. Să vă spun cum s-a întâmplat. Se făcea că placa de bază, spre deosebire de alte modele de până acum, dispunea de cele două sloturi PCIe, necesare SLI-ului, de 16x, nicidecum 8x cum am fost obişnuiţi. Aşadar, în momentul în care au venit cele două plăci grafice puţin „aranjate" din fabrică şi au început să le „călărească", nimic nu a mai rezistat în faţa acestei armate. Toate acestea se întâmplau sub stricta supraveghere a conducătorului de oşti X2. Doar cei apropiaţi aveau voie să îi zică aşa, deoarece se zvonea că ajunsese la nivelul 4800+ şi că automat trebuia să primească rangul Athlon al familiei AMD. Însă bătălia era acerbă.

Pe de altă parte, în regatul unit al marelui RAID, atmosfera era paşnică. Cei doi fraţi gemeni Deskstar 7K500 din familia Hitachi au ajuns la concluzia că ar fi bine totuşi să-şi unească forţele, doar astfel reuşind să-şi uimească supuşii cu cei peste 1000 GB pe care aveau să îi pună la bătaie pentru stocarea tuturor informaţiilor. Vecinul care lucra în vamă şi-a tras şi el o unitate mobilă: un DVD Writer LG F900P de toată frumuseţea. Cum veştile circulă repede, orice jucător trebuie şi el la rândul lui să fie informat. Fie că sunt bune sau rele, veştile sunt aduse de un tuner TV de rang Leadtek Winfast TV2 USB. Tot la hanul lui USB, printre cei mai fideli clienţi se numără şi nedespărţiţii verişori Logitech: tastatura G15 şi mouse-ul G7.

În concluzie, teritoriile sunt foarte bine delimitate, jocurile, indiferent de gen, sunt făcute, orice încercare de a nimici acest erou acum şi mult timp de acum încolo nu va avea nici măcar o şansă de reuşită.

▸ **Denumire:** Ultra PALADIN XV ▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.82 ▸ **Preţ:** 22.100 RON



Nintendo **Game Boy Micro**

Nintendo sărbătoreşte 20 de ani

Una dintre cele mai importante companii din industria de gaming sărbătoreşte 20 de ani de la apariţie. Cei care au dat naştere binecunoscutului personaj Mario şi nenumăratelor sale aventuri care ne-au ţinut cu sufletul la gură atâtea şi atâtea nopţi şi zile serbează acest eveniment prin lansarea unei noi versiuni de Game Boy. Versiunea „micro" a acestuia este într-adevăr foarte mică şi oferă exact strictul necesar pentru a vă simţi bine, oriunde aţi fi. Dispune de un ecran LCD color, celebrul D-Pad, de şase butoane de bază şi de un conector pentru căşti. Noua consolă poate fi hrănită cu acelaşi tip de carduri de memorie ca şi fratele său mai mare, Game Boy Advance. În cazul în care credeţi că veţi avea probleme transportându-l, îl puteţi pune la chei pe post de breloc.

▸ **Ofertant:** TNT Games ▸ **Telefon** 021-324.09.80 ▸ **Preţ:** 135 EURO (fără TVA)



MonsterGecko **Pistol Mouse FPS**

FPS-urile primesc noi ajutoare

Se mai întâmplă uneori să mai trag cu colegii sau prietenii un pac-pac prin reţea, în amintirea vremurilor de altădată. Şi cum ultima oară am avut la îndemână acest pistol pe post de mouse, parcă mă simţeam regele hărţii, un fel de Bruce Willis încercând să facă pace. Pentru cine nu a mai avut ocazia, ţin să precizez că un astfel de pistol poate crea o atmosferă destul de interesantă. Partea proastă apare atunci când afli că trebuie să ţii baza acestuia tot timpul lipită de birou. La urma urmei, e doar un mauso-pistol.

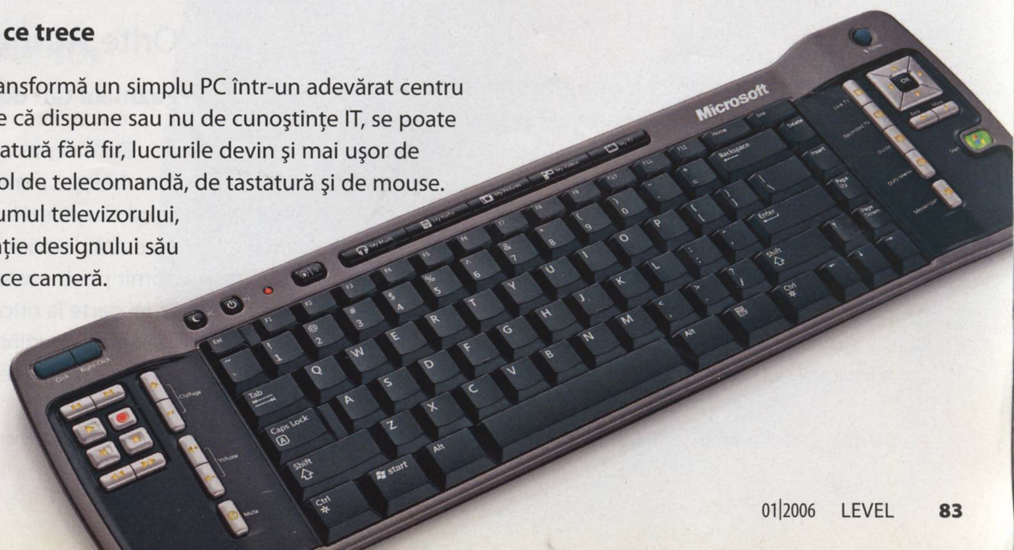
▸ **Ofertant:** Top Quality Computers ▸ **Telefon:** 021-233.11.63
▸ **Preţ:** 59 EURO (fără TVA)

Microsoft **Remote Keyboard Media Center Edition**

Proiectul „casa digitală" prinde contur pe zi ce trece

Cu ajutorul lui Windows XP Media Center, se transformă un simplu PC într-un adevărat centru multimedia. În acest fel, orice membru al familiei, fie că dispune sau nu de cunoştinţe IT, se poate bucura de avantajele sale. Împreună cu această tastatură fără fir, lucrurile devin şi mai uşor de realizat. Ea este concepută în aşa fel încât să joace rol de telecomandă, de tastatură şi de mouse. Practic, este tot ce avem nevoie pentru a ajusta volumul televizorului, a edita un e-mail sau a deschide o altă aplicaţie. Graţie designului său compact, se pretează a fi poziţionată oriunde, în orice cameră.

▸ **Ofertant:** Elsaco Electronic ▸ **Telefon:** 021-336.48.89
▸ **Preţ:** 104 EURO (fără TVA)





Logitech **Cordless Desktop MX5000 Laser**

Partenerul ideal în lupta cu chat-urile şi documentele Word

MX5000 Laser este una dintre cele mai elegante şi mai inteligente combinaţii dintre o tastatură şi un mouse. Se observă de la distanţă că acest kit nu este destinat industriei de gaming profesionist. Informaţiile afişate pe ecranul LCD al tastaturii nu au nici o legătură cu ce s-ar putea întâmpla într-un joc, ca să nu mai vorbim de touch-panel, prin care puteţi regla volumul audio sau mări o anumită zonă dintr-o poză sau document. Ţineţi tot timpul acumulatorii încărcaţi. Uneori pot apărea mici întârzieri între ce apăsaţi pe tastatură şi ce se întâmplă pe ecran.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-402.22.82
- **Preţ:** 154 EURO (fără TVA)



Speed Link **Triton Headset**

Ideal pentru jocuri şi discuţii online

A trecut era jocurilor ce sună a ţâc-ţâc-poc-trosc. La ora actuală, există jocuri ce folosesc adevărate capodopere audio când vine vorba de coloane sonore. Este păcat să le pierzi pentru simplul fapt că nu ai la ce să le asculţi sau că urlă cei din jurul tău să dai volumul la minimum. Se pare că cei de la Speed Link au găsit soluţia ideală în a oferi o calitate deosebită la un preţ foarte bun. Merită încercate şi chiar luate la drum; rămâi uimit cât de uşor pot fi împachetate.

- **Ofertant:** High End Solutions Company ▸ **Telefon:** 021- 252.53.34
- **Preţ:** 18 EURO (fără TVA)



BenQ **MP 610**

Cinematografie de ultimă generaţie pentru acasă

Încep să apară modificări esenţiale în această zonă a cinematografiei pentru acasă. Nu chiar acolo unde am dori noi, adică pe la portofele, ci mai mult pe „ecran". În cazul de faţă, putem vorbi despre o nouă tehnologie de administrare a culorilor sRGB, ce oferă o acurateţe şi un contrast mult mai bun asupra imaginii. Un alt avantaj major al lui BenQ MP 610 este silenţiozitatea. Deşi „loveşte" cu 2.000 de ANSI lumeni, nivelul zgomotului este foarte redus, aproape că nici nu îşi face simţită prezenţa în cameră. Durata de viaţă a lămpii este de aproximativ 4.000 de ore în modul economic.

- **Ofertant:** Partenerii BenQ ▸ **Telefon:** N/A ▸ **Preţ:** 704 EURO (fără TVA)



Orite **Audio IP-Camera IC-301**

Paznicul tău de încredere

Dacă ai plecat de acasă şi îţi faci griji că cineva îţi tot cotrobăieşte printre lucruri şi niciodată nu ştii cine o face, atunci e cazul să apelezi la o astfel de cameră. Datorită funcţiilor sale, poate fi accesată de oriunde de pe internet şi nici nu este necesar să ţii un PC pornit pentru asta. Cu ajutorul microfonului inclus, fără să vrei, poţi să iei parte la orice discuţie are loc prin jurul camerei. Rezoluţia maximă a imaginilor este de doar 640 x 480, însă acest lucru îi avantajează pe cei care dispun de o conexiune mai slabă la internet.

- **Ofertant:** Seektion ▸ **Telefon:** 0244.56.77.50 ▸ **Preţ:** 72 EURO (fără TVA)



Sony **Walkman Hard Drive MP3 Player NW-HD5**

Un prieten de nădejde care ştie să îţi ţină moralul ridicat

Cunosc o grămadă de oameni care nu suportă liniştea. Tot timpul, ei trebuie să fie înconjuraţi de tot felul de sunete, să fie la curent cu ştirile şi să asculte cele mai noi melodii. Cu acest walkman digital de la Sony, dorinţele lor devin realitate. Cei 20 GB de care dispune acest player MP3 abia aşteaptă să fie puşi la lucru. Ei sunt capabili să stocheze până la 40 de ore de muzică. Cu căştile e posibil să apară ceva probleme. În comparaţie cu aliajul metalic cu care este protejat playerul, căştile par atât de plăpânde, aşa că, mare grijă la ele.

▸ **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-222.50.41 ▸ **Preţ:** 1700 RON

ASUS **WL-500g**

Banalul ruter s-a deşteptat peste noapte

Odată, nu demult, un ruter nu făcea nimic altceva decât să împartă o conexiune la Net şi să ofere protecţie reţelei pe care o avea în spate. În lumea modernă, în viziunea celor de la ASUS, mai nou a apărut şi Access Point-ul. Acesta oferă un management al lăţimii de bandă, un firewall mult mai bine pus la punct şi mai nou ştie şi USB Plug-'n'-share. Conectând o pereche de boxe la unul din porturile USB ale acestui ruter, putem asculta o melodie de pe un PC conectat wireless. La fel, poate fi plantată o cameră web sau o imprimantă. Posibilităţi există.

▸ **Ofertant:** Partenerii ASUS ▸ **Telefon:** N/A ▸ **Preţ:** 64 EURO (fără TVA)



Speed Link **StormTrooper MiniPad**

Experienţa se câştigă de mic

Prin fel de fel de artificii, jocurile pot crea impresii dintre cele mai spectaculoase, la care să rămâi cu gura căscată sau, dimpotrivă, să scoţi DVD-ul din unitate şi să îl arunci de nu se vede. Astfel de secrete ale succesului sunt şi funcţiile de force feedback. De exemplu, un gamepad poate foarte uşor să scoată în evidenţă acest lucru. StormTrooper chiar face aceasta şi o face bine. Vă atrag totuşi atenţia asupra dimensiunilor. Toată „trupa" de butoane şi stick-uri este la dispoziţia jucătorului, dar, trebuie să menţionez că cei cu mâini mai mici vor fi cei mai fericiţi. Speed Link StormTrooper a fost proiectat special pentru ei.

▸ **Ofertant:** High End Solutions Company ▸ **Telefon:** 021-252.53.34
▸ **Preţ:** 102 EURO (fără TVA)



Viaţa unui jucător profesionist nu este deloc simplă

Indiferent în ce domeniu ai lucra, pentru a atinge performanţe, trebuie să fii tot timpul la curent cu cele mai noi echipamente realizate cu cele mai noi tehnologii. Tuturor ne place să fim răsfăţaţi cu fel de fel de gadget-uri, care mai de care mai sofisticate şi mai interesante. Problema e costul. Vrei să fii pro, trebuie să cumperi pro. Orice ai dori să fii: fotbalist, pictor, astronaut, pilot sau orice altceva, pentru a lupta în liga superioară trebuie să plăteşti un preţ. La fel e şi cu joaca pe PC. Nu e suficient doar să dai cu pumnii în tastatură şi să arunci cu diverse lucruri după adversari. Competiţiile serioase se câştigă mult mai uşor când ai de-a face cu lucruri de calitate. Tot timpul trebuie să fii în avantaj.

Gamer vs. Gamer

Scopul scuză mijloacele

Bineînţeles, toate au o anumită limită peste care nu e bine să treci. Însă în ceea ce priveşte jocurile şi mai ales pe cei care le joacă, aceste limite au o flexibilitate incredibilă. Ştiţi ce e interesant? Nimeni nu poate contesta acest lucru, deoarece oricine poate lucra cu orice. Dispozitivele speciale destinate acestui lucru sunt felurite: începând de la tastaturi în diverse forme, volane asemănătoare cu cele din maşinile de curse, mouse-uri desenate şi proiectate în fel şi chip. Asta este doar o părticică din această industrie a jocurilor pe calculator. Aşa cum jocurile îţi permit să faci o grămadă de lucruri în acea lume virtuală, tot aşa apar şi dispozitive care să te ajute să faci acele lucruri mult mai simplu şi mai bine.

Mouse-urile sunt de neînlocuit

Mouse-ul este printre componentele de bază în „mânuirea" unui joc pe calculator. Dacă ar fi să iei mouse-ul din mâna unui jucător de FPS-uri, mai bine i-ai tăia un picior decât să faci acest lucru. Asta înseamnă că mouse-urile sunt de neînlocuit. Acest lucru ne-o confirmă şi cei care încă mai investesc bani serioşi în cercetare. În momentul de faţă, asistăm la o explozie de mouse-uri pe bază de laser. A trecut vremea celor cu biluţe, cele cu senzori optici deja se simt ameninţate, iar cele cu laser vin să le înlocuiască. Eu zic că merită. Dacă pentru un mouse optic aveam nevoie de suprafeţe speciale pentru a-l folosi, ei bine pentru cele cu laser nu trebuie să ne mai batem capul cu asemenea detalii. Chiar şi pe pereţi dacă ajungi, ele tot vor continua să funcţioneze şi să te ţină conectat în acea atmosferă virtuală. Mouse-urile ce dispun de această tehnologie au devenit mult mai precise. Deodată, cantitatea de informaţii pe care senzorii lor o citesc este mult mai mare şi astfel creşte performanţa jucătorului. Acesta va deveni mult mai precis în mişcări şi astfel competiţiile vor fi mult mai uşor de câştigat.

Cum am testat

Testarea a fost destul de dificilă. Alegând doar dintre variantele de mouse-uri destinate gaming-ului, e destul de greu să faci o diferenţiere între ele. Aşadar, pe lângă ceva acţiune din Quake, Unreal Tournament şi puţin Half-Life2, am trecut şi la teste pe suprafeţe diferite. Am folosit mouse pad-uri de toate tipurile, formele şi culorile: din aliaj metalic, din sticlă, din plastic, din plastic mat, textil, orice pentru a pune piedici în calea celor mai tari mouse-uri într-ale gaming-ului. Oricât de îndârjit aş fi vrut să fiu, nu am reuşit să le creez prea multe probleme.

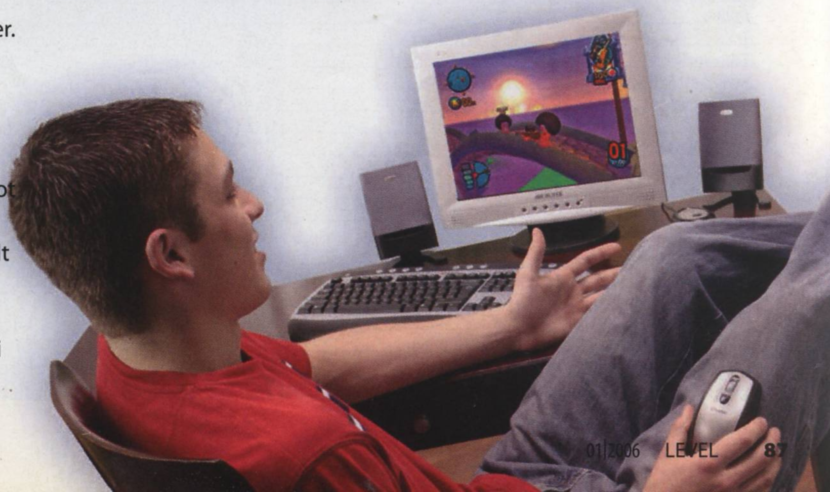
■ BogdanS











Razer **Copperhead**





La prima vedere, toată lumea strâmbă din nas când vine vorba de acest mouse. Tuturor li se pare prea mare, prea lung, prea negru, o grămadă de prea-uri. În momentul în care pui mânuţa tremurândă pe el şi începi să dai cu gloanţe în stânga şi în dreapta, toate acele mofturi dispar. Evident, tehnologia laser ce îi conferă nu mai mult de 2.000 DPI pune şi ea osul din greu la muncă. Pentru a împuşca adversari, nu sunt suficiente cele patru butoane laterale şi luminiţele albastre pe care le arată discret. Trebuie şi ceva electronică, existentă din plin. Apropo de design: Razer Copperhead nu face mofturi când vine vorba de stăpâni dreptaci sau stângaci.

- **Nota LEVEL:** 92,06
- **Ofertant:** High-End Solutions Company Tel.: 021-252.53.34 ▸ **Preţ:** 62,9 EURO (fără TVA)



Logitech **G7**

Acest model G7 este vârful de lance al celor de la Logitech. Este un mouse foarte elegant şi foarte ergonomic, iar celor cu palmele mai măricele le vine ca o mănuşă. Cu ajutorul celor două butoane de lângă rotiţa de scroll, se poate regla foarte rapid numărul de DPI pe care G7 trebuie să îi proceseze. Nu trebuie să vă faceţi griji că este un model fără fir, deoarece specialiştii au rezolvat problemele pe care le implică acest lucru. Unu la mână, latenţa este foarte mică, insesizabilă, iar problema alimentării mouse-ului a fost rezolvată de acumulatori. G7 este însoţit de doi acumulatori, astfel încât să nu rămâneţi niciodată fără energie în timpul campionatelor.

- **Nota LEVEL:** 91,64
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Preţ:** 101 EURO (fără TVA)



LOC	1	2	3	4
Model	Razer Copperhead	Logitech G7	Razer Diamondback	Logitech MX610
Ofertant	High-End Solutions Company	Ultra PRO Computers	High-End Solutions Company	Ultra PRO Computers
Telefon	021-252.53.34	031-4022282	021-252.53.34	031-4022282
Dotare				
Tip	normal	wireless	normal	wireless
Tehnologie	Laser	Laser	Laser	Laser
Adaptor USB-PS2	NU	NU	NU	DA
Număr Butoane	7	8	7	12
DPI	2000	2000	1600	1600
Sensitivitatea ajustabilă	DA	DA	NU	NU
Lungimea Firului	190	500	195	500
Inserţii de cauciuc	DA	NU	DA	DA
Evaluare				
Notă Rotiţă Scroll	80	80	100	100
Notă Ergonomie	90	80	70	100
Notă Design	100	90	90	100
Notă Documentaţie	90	80	80	70
Notă Dotare	71	82	60	72
Notă Ergonomie	94	84	78	100
Notă Performanţă	98	97	98	92
Nota LEVEL	**92,06**	**91,64**	**87,67**	**87,49**

Speed Link **Precision Mouse**



Acest mouse este dovada vie că un produs nu trebuie să coste neapărat mult ca să fie şi bun. Ba dimpotrivă. Este un mouse foarte echilibrat, acoperit cu material anti-alunecare şi foarte uşor. Dacă nu eşti genul care îşi pune pe butoanele mouse-ului jumătate din funcţiile unei tastaturi, atunci mouse-ul Speed Link Precision este perfect. El dispune doar de butoanele de bază şi de două laterale pentru „urgenţe". Tot la capitolul butoane, dar ceva mai ferit, îl putem încadra şi pe cel care se ocupă de modificarea numărului de DPI, cu valori cuprinse între 400, 600 şi 800.

- **Nota LEVEL:** 71,86
- **Ofertant:** High-End Solutions Company Tel.: 021-252.53.34 ▸ **Preţ:** 7,6 EURO (fără TVA)





Logitech ***MX510***

În aceeaşi categorie a mouse-urilor optice intră fluturând din mâini şi cel mai „îndoit" mouse de la Logitech. Modul în care acesta este pictat şi efectele pe care le are în lumină dau senzaţia că a dus o grămadă de lupte aprige. Totuşi, armamentul din dotare este pregătit oricând de luptă şi nu necesită întreţinere. MX510 este genul de „rozător" pe care îl îndrăgesc toţi, fie ei jucători sau doar surferi pe internet. Numărul de butoane este suficient pentru mişcările de bază, iar dacă prin PC nu mai ai destule porturi USB, MX510 vine însoţit şi de un adaptor pentru PS2.

- Nota LEVEL: 76,41
- **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Preţ:** 38 EURO (fără TVA)

LOC	5	6	7
Model	Logitech MX510	Logitech MX310	Speed Link Precision Mouse
Ofertant	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	High-End Solutions Company
Telefon	031-4022282	031-4022282	021-252.53.34
Dotare			
Tip	normal	normal	normal
Tehnologie	Optic	Optic	Optic
Adaptor USB-PS2	DA	DA	DA
Număr Butoane	6	6	5
DPI	800	800	800
Sensitivitatea ajustabilă	DA	NU	DA
Lungimea Firului	180	180	140
Inserţii de cauciuc	DA	DA	DA
Evaluare			
Notă Rotiţă Scroll	90	90	90
Notă Ergonomie	70	80	60
Notă Design	80	90	70
Notă Documentaţie	60	80	50
Notă Dotare	62	51	60
Notă Ergonomie	74	84	64
Notă Performanţă	83	82	78
Nota LEVEL	76,41	75,67	71,86

Nokia 6233



De ceva timp, Nokia a lansat pe piață câteva modele noi de telefoane. Printre acestea, se numără și Nokia 6233. După calendarul celor de la Nokia, în noul sezon vom fi efectiv bombardați de noi modele, care mai de care mai interesante și mai atrăgătoare. 6233 este un telefon model triband, foarte mic, foarte elegant, practic, care oferă o grămadă de facilități celor care iubesc drumețiile. Momentele „vesele" pot fi înregistrate mulțumită camerei foto incluse de 2 megapixeli, iar cele „plictisitoare" pot fi detonate cu speaker-ele 3D stereo. Așadar, 6233 este și un player audio excepțional. Cum mai nou suntem obișnuiți să fim mai tot timpul în contact cu toți prietenii, cu acest telefon avem posibilitatea de a trimite și recepționa și e-mail-uri... și nu oricum. Din păcate, cred că aproape toată lumea a avut și încă mai are de-a face cu mesaje electronice de la persoane necunoscute, cu așa-numitele spam-uri. Ei bine, Nokia 6233 vine cu ceva nou în acest domeniu. Clientul său de e-mail dispune de suportul unui filtru antispam. În funcție de dorințe, acesta asigură o curățenie desăvârșită printre mesajele primite. Cred că cel mai mare coșmar al unui posesor de telefon mobil este reprezentat de dispariția telefonului său. Tragedia este completată de cele mai multe ori și de faptul că anumite date foarte importante din telefon pot ajunge pe mâna cui nu trebuie. Cu Nokia 6233 nu trebuie să vă mai faceți griji din acest punct de vedere. Grație unui sistem nou de management demn de James Bond, respectivele informații pot fi blocate sau șterse automat în momentul în care cineva încearcă să-și bage nasul acolo unde nu-i fierbe oala. Acest telefon minune deține și 70 MB de memorie ce pot fi umpluți cu materiale audio. Așadar, dacă intrați în posesia unor căști stereo Bluetooth, vă puteți bucura în liniște de acestea.



Specificații Nokia 6233

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Date:	GPRS/EDGE/WCDMA
Dimensiuni:	108 x 46 x 18 mm
Greutate:	110 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2 MP – 8x digital zoom
Sunet:	Polifonic – 64 canale
E-mail:	Da
Bluetooth:	Da
Port infraroșu:	Nu
Suport Java:	Da
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 340 de ore
Talk time:	maximum 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Siemens AL21

În ciuda tuturor zvonurilor, cei de la Siemens încă se ocupă de producția de telefoane mobile. Drept mărturie stă cel mai nou model lansat pe piață, AL21. Nu vă faceți prea mari speranțe că ar fi realizat din aluminiu. Nu îmi dau seama de unde vine acel AL din denumire, dar sigur nu este făcut din aluminiu. Cu riscul de a mă repeta, se pare că moda lansată de cei de la Samsung cu ceva vreme în urmă încă mai lasă urme și astăzi. Modul în care arată acest telefon și sistemul de accesare al tastelor seamănă incredibil cu ce a fost odată. Din păcate, și cei de la Siemens îngroașă rândurile celor care au rămas fără inspirație. Revenind funcțiile lui AL21, situația e mai simplă. Probabil din cauza targetului, gașca de aplicații sau elemente „extra" este mai limitată. În orice caz, sunt foarte mulți care preferă un telefon simplu, ușor și arătos.



Dimensiune:	87 x 46 x 20 mm
Greutate:	78 g
Display:	TFT– 65.000 culori, 130 x 130 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 220 de ore
Talk time:	maximum 5 ore

Philips 768

Mi se pare a fi cadoul perfect. Indiferent că este vorba despre prietenă, iubită, sau soție, Philips 768 este conceput special pentru acest scop. Are un design foarte elegant, este ușor de folosit, are un ecran mare, nu foarte multe opțiuni încât să amețească lumea printre ele, o cameră foto de 1,3 megapixeli și un hands free încorporat... Ce mai, se potrivește de minune pentru șoferițe. Ținând cont că e un cadou, încercați să îl completați totuși și cu un card miniSD. Cine va primi acest telefon probabil se va apuca să facă o grămadă de poze de sărbători, așa că spațiul din memoria internă va dispărea imediat.



Dimensiune:	N/A
Greutate:	65 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion

BogdanS

Mai multe aplicații simultan. Mai multe abilități.



Ultra GRAPHICS

Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie Hyper-Threading şi sistemul Ultra Graphics oferă mai multă putere calculatorului pentru a te distra şi a face mai mult.

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Procesor:	Intel® Pentium® 4 640 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX
Software:	licență BitDefender
Sistem de operare:	Linux



Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

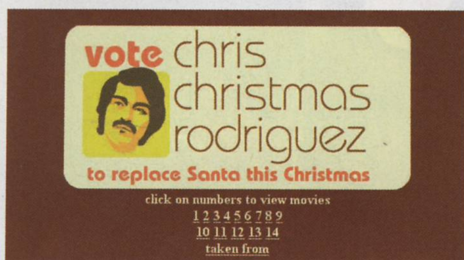
www.ultrapro.ro



Intel ® Intel Logo ® Intel Inside Logo ® Intel Centrino Logo ® Celeron ® Intel Xeon ® Intel SpeedStep® Itanium® şi Pentium® sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite şi din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului şi de aplicații folosite.

Chris Christmas Rodriguez

www.wiggerl.com/ccr
V-aţi săturat de Moş Crăciun? Votaţi-l pe Chris, că e mai bun! Vă garantez un Crăciun de neuitat.



Abandoned Subway Tunnels

www.abandonedsubwaytunnels.com
Site pentru cei pasionaţi de explorarea structurilor abandonate, cu accentul pus pe liniile de metrou din SUA scoase din uz.



Orisinal

www.ferryhalim.com/orisinal
O colecţie de jocuri pe cât de pacifiste, colorate şi nevinovate, pe atât de interesante.



Silophone

www.silophone.net
Dacă Silozul nr.5 din Montreal tot trebuia scos din uz, nişte unii au pus mâna pe el şi au pornit un proiect experimental ce îţi permite să-l foloseşti ca instrument muzical.



Am fost la Tiesto?

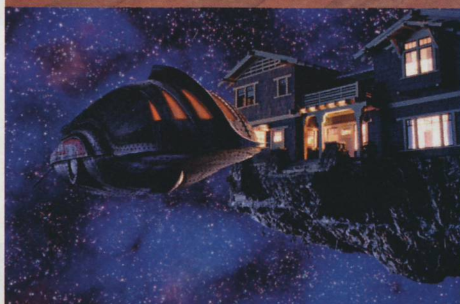


Răspunsul este da… însă mai mult ca fan, decât ca reprezentant demn al presei. Concertul l-a avut ca organizator principal pe The Mission. Artiştii care au concertat au fost DJ Le Blanc, DJ Vania, DJ Lucca şi, evident, Tiesto. Ce se poate spune… organizarea a lăsat de dorit, s-au vândut bilete mult peste capacitatea sălii şi prin urmare nu se putea respira înăuntru, pe lângă faptul că nişte deştepţi au dat cu spray-uri paralizante în mulţime. Sonorizarea a fost îngrozitoare, deşi am văzut şi mai proastă, sunetul ca din butoi, iar Tiesto părea extrem de nervos mai ales după ce i-a picat sunetul în mijlocul unei piese aclamate. Lumea nu a fost lăsată cu sticle de apă, iar înăuntru preţul unei doze era aproximativ 50 de mii. Aş vrea să subliniez şi nişte aspecte pozitive totuşi, însă singurul care-mi vine în minte este „L-am văzut pe Tiesto", pentru că de auzit…

Zathura



De la aceiaşi oameni care ne-au adus Jumanji (poate îl mai ţineţi minte), vine acum Zathura. Bazat pe o idee asemănătoare cu Jumanji, Zathura ne spune povestea unei familii care descoperă într-o zi în beciul casei un joc misterios. Odată pornit, acesta îi va duce într-o aventuroasă călătorie prin spaţiu şi, dacă vor reuşi să câştige, înapoi pe Pământ. O poveste pentru toată familia, cu multe efecte speciale, dar fără prea multe pretenţii. Este un film uşor, pe care îl vezi când te-ai săturat de ştirile de la ora 5 şi când vrei să-ţi aduci aminte cum era când erai mic şi visai să ţi se ofere exact aşa o aventură.



■ Mitza



DOOM

Fanii jocurilor din seria DOOM au aşteptat cu nerăbdare adaptarea cinematografică a acestora. Lăsându-i deoparte pe fani, gândiţi-vă de două ori înainte de a-l viziona, povestea din DOOM fiind la fel de inutilă precum sarea de lămâie pe piper. Pe scurt, oamenii de ştiinţă descoperă un portal cu ruta Pământ - Marte, pe care extratereştrii l-au construit în urmă cu nu ştiu câte mii de ani. Curioşi din fire, oamenii se apucă apoi de săpat în solul marţian. Anii trec, oamenii rămân şi se ţin de prostii, experimentând pe fosile. Asta până când o şleahtă de creaturi mutante dau năvală peste ei şi încep să-i ronţăie. Baza intră în carantină, iar un grup de marines sunt trimişi să recupereze date preţioase din PC-urile „marţiene". Nu durează mult şi haosul pune stăpânire pe bază în clipa-n care monştrii ce răsar din umbre (evident) încep măcelul. De unde vin ei, ce vor de la noi şi de ce muşcă ne explică la un moment dat, pentru că aşa e normal, o domnişoară... de ştiinţă. Şi să vezi grozăvie! Orătăniile sunt (fâsss...) versiuni mutante ale oamenilor. În acest moment, se termină filmul şi începe jocul.

Aşadar, nimic original în privinţa poveştii, calitatea contând destul de mult pentru un cinefil întreg la minte. Dar fanii DOOM-ului nu se vor sinchisi de părerea criticilor şi îl vor îndrăgi, deoarece toate chestiile faine din joc se regăsesc şi în film: mutanţii, drujba, BFG-ul şi spectaculoasele schimburi de focuri. Dacă vă place să urmăriţi o mână de oameni înarmaţi până-n dinţi aruncând în aer ditamai baza şi spulberând tot ce mişcă, atunci filmul ăsta este pentru voi. În caz contrar, merită să-l urmăriţi pentru porţiunea în care, printr-un excelent artificiu tehnic, puteţi vedea acţiunea sângeroasă a filmului din perspectiva eroului. FPS curat!

■ KiMO

Serenity



Cu ceva timp în urmă, încercam să înţeleg ce specie de idiot ar sugruma un serial SF excelent după o primă serie care s-a bucurat de aprecierea telespectatorilor. Este vorba despre Firefly, serial care acum a prins aripi pe marile ecrane şi are toate şansele să renască din propria cenuşă. Acţiunea filmului, ca şi cea a serialului, se petrece 500 de ani în viitor şi urmăreşte îndeaproape aventurile navei spaţiale Serenity şi ale căpitanului ei, Malcolm „Mal" Reynolds. Frumoasa prostituată, misterioasa fată care s-a îmbarcat într-o ladă frigorifică, forţosul mercenar cretin şi visătoarea domniţă pasionată de motoare - cu toţii s-au întors pentru a da încă un şut în fundul Alianţei care i-a alungat din case şi i-a lipsit de libertate.

Fetiţa misterioasă poartă cu ea un secret pe care Alianţa îl doreşte îngropat pentru totdeauna. Urmărit pretutindeni, întregul grup trebuie acum să o protejeze cu orice preţ şi să dezlege misterul.

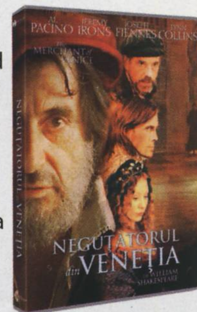
Totul a început cu episodul pilot din Firefly, în care căpitanul unui mic echipaj (nişte încăpăţânaţi şi insubordonaţi, dar loiali până la moarte) primeşte la bordul navei doi pasageri noi - un tânăr doctor şi instabila sa surioară telepatică. Nu ştia atunci că cei doi pasageri îi vor complica viaţa pentru totdeauna. Întregul echipaj fuge acum din calea coaliţiei Alianţei, care va face orice pentru a pune mâna pe fată. Grupul care până nu demult stătea ascuns undeva la marginea galaxiei se trezeşte prins dintr-o dată între forţa militară a Alianţei şi îngrozitoarea furie canibală a Reaver-ilor. Vânaţi de atâţia inamici, ei descoperă într-un final că cel mai mare pericol la adresa lor s-ar putea să fie chiar la bordul navei.

Cam atât ar fi de zis despre unul dintre cele mai bune filme SF ale ultimilor ani. Este plin de farmec, acţiune şi efecte speciale spectaculoase pe placul tuturor. Urmăriţi-l, pentru că aveţi ce vedea.

■ KiMO



Neguţătorul din Veneţia



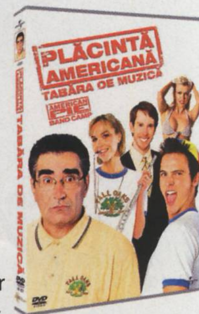
An: 2005
Regia: Michael Radford
Suport: VHS, DVD
Genul filmului: Dramă
Cu:
Al Pacino – Shylock
Zuleikha Robinson – Jessica
Jeremy Irons – Antonio
Joseph Fiennes – Bassanio

Tărâmul morţii



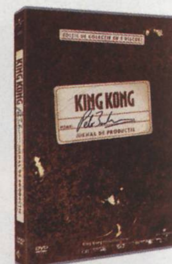
An: 2005
Regia: George A. Romero
Suport: VHS, DVD
Genul filmului: Horror
Cu:
Simon Baker – Riley
John Leguizamo – Cholo
Asia Argento – Slack
Robert Joy – Charlie

Plăcintă americană: Tabăra de muzică



An: 2005
Regia: Steve Rash
Suport: DVD, VHS
Genul filmului: Comedie
Cu:
Arielle Kebbel – Elyse
Tad Hilgenbrinck – Matt Stifler
Jason Earles – Ernie Kaplowitz
Tara Killian – Patty

King Kong – Jurnal de producţie (2 discuri)



An: 2005
Regia: Peter Jackson
Suport: DVD
Genul filmului: Documentar

Twin DVD, un nou concept pe piaţa de home video!

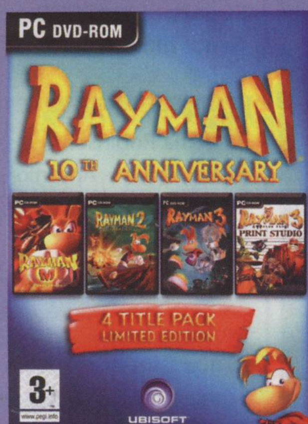
Euro Entertainment a lansat în parteneriat cu Orion un concept nou-nouţ pe piaţa de video din România. O colecţie de 24 de filme în 12 cutii diferite. Noutatea este preţul – 39.99 RON pentru două DVD-uri, dar şi coperta originală. Printre filme se numără unele câştigătoare a numeroase premii: Chicago, Frida, Monster.
Twin DVD-urile se găsesc la toate magazinele de specialitate din ţară. Nu pierde cadoul ideal de sărbători la un preţ special.

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă colecţia Rayman 10th Anniversary

Ce studio a produs varianta de PC a jocului Peter Jackson's King Kong?

a. Ubisoft România ■
b. Ubisoft Elveţia ■
c. Ubisoft Germania ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Peter Jackson's King Kong din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un Firestorm Digital 3 Gamepad

Al câtelea joc din serie este Prince of Persia: The Two Thrones?

a. primul ■
b. al doilea ■
c. al treilea ■

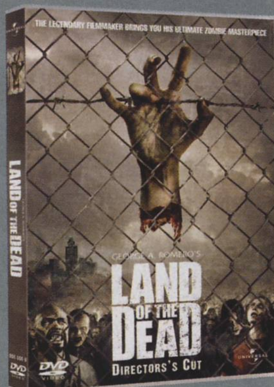
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Prince of Persia: The Two Thrones din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Land of the Dead – Tărâmul morţii

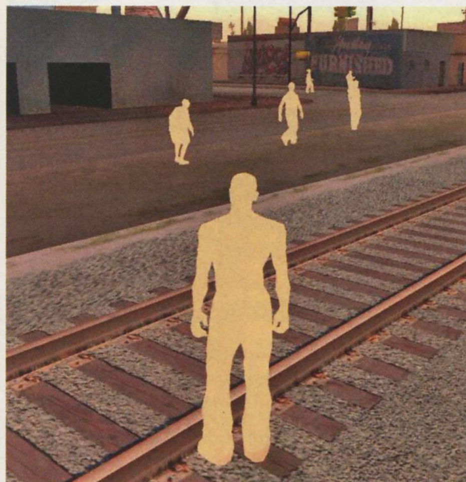
De cine este regizat filmul Tărâmul morţii?

a. Quentin Tarantino ■
b. Sam Raimi ■
c. George A. Romero ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Tărâmul morţii din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2006.



Alienii invadează neighborhoodul. **Imagine primită de la Mihai Nica.**



Bine măcar că nu avea viteză mare. **Imagine primită de la Wolferine Logan.**



Promiţi că dacă te faci mare nu mă alergi pe aici? **Imagine trimisă de Visan Cosmin.**



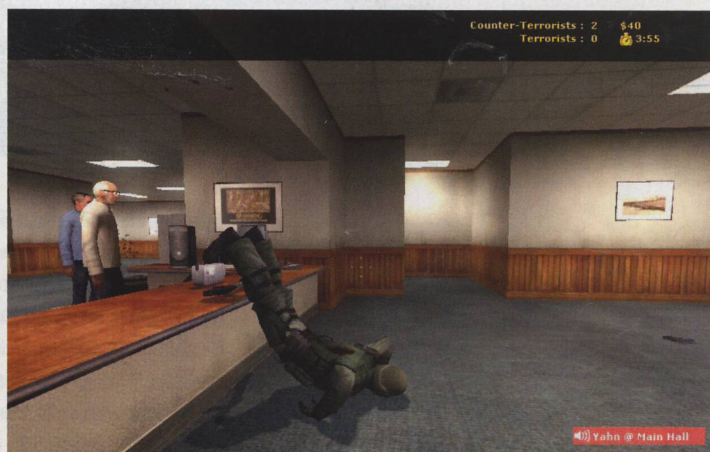
De ce pe mine? Pe bune că am fost cuminte. **Imagine primită de la Alx13.**



Poţi să cobori că am curăţat locul. **Imagine trimisă de Alx13.**



Potoleşte-te că ne văd vecinii! **Imagine primită de la Voda Sabin.**



După ce mă încălzesc, pot şi într-o mână. **Imagine trimisă de Bobby Boss.**

Câştigătorul din acest număr este Wolferine Logan.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

LA MULȚI ANI, LEVEL!!!



Acesta este numărul 101. Continuăm şi o luăm de la capăt. Vă mulţumim pentru e-mail-uri şi pentru fidelitate. Rubrica de chatroom a revistei LEVEL a crescut şi ea odată cu voi... acum e timpul să treacă la o altă etapă din glorioasa ei viaţă. În primul rând, chatroomul l-a asasinat pe Dani F. şi ca să muşamalizăm toată afacerea a trebuit să îi facem operaţie estetică. Adică gata cu răspunsurile la temele propuse. Se întoarce roata. De luna viitoare, aştept întrebările voastre pentru redactorii LEVEL. Fiecare redactor va fi pisălogit de mine până va mărturisi tot ce vreţi voi să aflaţi. Singurele condiţii pe care le-au impus au fost ca întrebările „să nu implice poveşti de dragoste de clasa a şaptea sau durerile de stomac ale motanului Bazil". Pe lângă aceste răspunsuri, rubrica va mai conţine o mugetare selectată din topicul special de pe forumul level.ro, precum şi... hmmm... alte chestii care acum îmi scapă... sau nu vreau să vi le spun. Adresa noastră rămâne chatroom@level.ro sau, în cazul puţin probabil în care aţi vrea să ne trimiteţi scrisori, căutaţi pe penultima pagină a revistei.

Ena Ceo

„Salut LEVEL din nou!

Mă simt foarte bine (şi cred că nu sunt singurul) că pot să îmi destăinui „aventurile" alături de „iubirea mea". Păi cum cine? LEVEL, normal! Aşa, să vedem... Era prin 99', atunci când România abia începuse să „guste" din industria de Games/Hardware/Lifestyle. Pe atunci nu aveam preferinţe în privinţa revistelor pe care le cumpăram – luam ce prindeam şi eu – un PCGAMES, un GO-GAME OVER şi ce mai era pe atunci. Însă fiecare revistă avea defectele ei – ba erau prea puţine informaţii aici, ba erau prea multe acolo, informaţia asta era veche, aia era greşită... lucruri din acestea. Şi din păcate nu puteam să cumpăr reviste chiar în fiecare lună... În octombrie 1999, de ziua mea, pe lângă alte cadouri, am primit o revistă, LEVEL. O am chiar acum în faţă şi îmi aduc aminte de vremurile bune. System Shock 2, JA 2, NOX, C&C Tiberum Sun – atunci habar n-aveam de jocurile astea. Am început să citesc şi am fost atras de „căldura" cu care erau comentate jocurile şi celelalte lucruri. În celelalte reviste erau comentate „rece şi rigid". În LEVEL mai vedeai o glumiţă pe aici, una pe acolo, puţin umor care avea un efect major. Citeam cu aceeaşi plăcere LEVEL cu care am citit „Amintirile" lui Creangă sau aventurile Cireşarilor – te simţi parcă „obligat" să citeşti în continuare, doar ca să afli despre ce e vorba. În luna următoare, am mai cumpărat un LEVEL – pur şi simplu era „perfectă" – deşi avea defectele ei, implementa tot ce era mai bun din celelalte reviste. Nu era la fel de mare ca revistele de 2 CD-uri ca PCGAMES, dar nici nu trebuia să fie. Şi în următoarea lună... am mai cumpărat una... şi iarăşi şi tot aşa. Am colecţionat aproape toate revistele de atunci până acum. Am un răftuleţ plin cu reviste LEVEL şi încă le mai colecţionez. Aaa, şi ce bucurie a fost atunci cu classic-game collection. Un joc full şi o revistă la un preţ destul de mic – bravo, LEVEL, încă o dată:). Majoritatea jocurilor clasice le aveam deja şi, deci, mai mare a fost bucuria când acea classic-game collection a „degenerat" că să zic aşa într-o colecţie de jocuri noi cu succes. Primul din această colecţie cred că a fost Warlords Battlecry. Şi de atunci aventura continuă până azi şi va mai continua (sper eu) mult timp. Cât despre defecte, sincer, nu prea ştiu ce să critic pentru că mie mi se pare foarte bună revista. Cam atât am avut de zis şi, cum era pe vremuri: "Jump to the next LEVEL!!"

K'shky

„Primul contact cu revista a fost pe la sfârşitul lui 2000, într-o zi de toamnă ploioasă,

când fratele meu a venit cu o revistă atrăgătoare pe nume LEVEL. La început, mă uitam pe la poze şi mai citeam câte ceva şi tot aşa câteva luni. Treptat, am fost atras mai mult şi am început să citesc fiecare părticică din revistă. Am mai cumpărat şi alte reviste, dar mă plictiseam repede de ele, pe când LEVEL îl citesc de fiecare dată cu plăcere şi cu un zâmbet mare pe faţă... îmi aduc aminte de articolele lui k'shu, Claude, Mike, Sebah, Koniec etc. şi chiar le recitesc din când în când. Revistele au fost cu mine la şcoală o zi pe lună şi îmi aduc aminte cum toţi se strângeau în jurul meu să vadă noul LEVEL, după care ne apucam toţi să ne dăm cu părerea despre un anumit joc. Treptat, fratele meu s-a „retras" şi am început eu să cumpăr revista, dar şi acum, în fiecare lună, se uită peste ea. Nu pot să spun că revista a fost perfectă, dar a fost acolo, în top, pe primul loc şi mai este încă... altceva... nu prea am ce să zic… doar să rămâneţi originali şi veţi fi pe primul loc întotdeauna. Vă mulţumesc că aţi fost alături de noi (cititorii) timp de 101 numere... sper să mai fiţi încă 100 pe puţin. Astea fiind zise, eu vă urez PACE şi JUMP TO THE NEXT LEVEL."

D@EMON

„Dragă redacţie LEVEL,

Mai întâi şi mai întâi vreau să felicit toată echipa LEVEL pentru munca depusă pentru noi, gamerii, şi pentru că aţi reuşit să ne aduceţi numărul 100 al revistei.

Congratulations, mister LEVEL!

Şi acum să trec la subiect: cum am intrat eu în contact cu revista LEVEL...

Totul a început în vara anului 1998. Aveam 8 ani atunci şi nici măcar nu aveam PC. Tata mi-a făcut o mare bucurie şi mi-a luat revista LEVEL. Nici măcar nu ştiam ceva despre jocurile pe PC… şi încep eu să răsfoiesc revista. Nu-mi amintesc prea mult, decât că CD-ul era negru şi avea pe el un demo cu C&C Tiberian Sun. N-am putut să mă bucur de CD prea mult deoarece nu aveam PC şi mă duceam la nenea Mihai, un prieten al tatei unde am făcut cunoştinţă cu jocurile şi PC-ul. De atunci am cumpărat revista mereu. Citeam şi mă uitam la screenshot-uri (pe atunci le ziceam poze luate din joc) nostalgic, ştiind că nu am calculator şi eram trist.

Pe 9 mai 1999, ziua mea de naştere, tata mi-a adus primul meu PC. Era un PII la 233 MHz, cu 64 MB RAM şi o placă grafică S3 Savage. Aveam pe el vreo patru jocuri, printre care Ultimate Doom, Quake, Wolfenstein 3D şi Descent II.

Eram fericit, aveam calculator, aveam jocuri.

Apoi am încetat, nu mai ştiu de ce, să cumpăr revista. Şi în acea perioadă nu prea am jucat jocuri noi. Eram ocupat pregătindu-mă pentru primul meu examen de admitere. Era la limba engleză. Trebuia să intru la Colegiul National I.L.Caragiale din Ploieşti cu orice preţ şi am reuşit.

Dar în martie 2001 am început să-mi cumpăr revista din nou, fiind instigat de JOC FULL!!! Primul joc full a fost Seven Kingdoms, care mi-a plăcut mult.

Din martie 2001 până-n decembrie 2005 am toate numerele revistei, pe care le păstrez cu sfinţenie într-o cutie neagră de carton pe care eu o numesc „The Black Box O'LEVEL". [...] Acum am 15 ani, sunt elev în clasa a IX-a C la C.N.I.L.C. Ploieşti, sunt mândru de mine şi pot să spun că LEVEL a fost, este şi va fi lângă mine până la sfârşitul vieţii.

Am trăit alături de LEVEL momentele grele ale vieţii mele de şcolar, gamer şi om; am trăit multe bucurii împreună, dar şi dezamăgiri, cum ar fi Doom 3,
NFS Hot Pursuit 2 şi altele.

Vă urez tuturor care au făcut posibilă realizarea revistei cele mai bune gânduri.

Ciao! Au revoir, LEVEL!"

SI1V3R

„Dear LEVEL,

Istoria mea alături de LEVEL? Ce să spun, totul începe în aprilie 1999. Aveam 7 ani şi vărul meu îşi luase o revistă pe nume LEVEL. Nu mai ţin minte decât că pe copertă era un diavol sau ceva de genul ăsta. Peste 5 luni, adică în noiembrie, mi-am luat primul LEVEL. Îl mai am şi acum (are coperta cu Pharaoh) chiar dacă mai are câte o pagină ruptă. De atunci n-am mai ratat nici un număr. Despre LEVEL pot spune multe cuvinte (toate de laudă), dar spaţiul revistei este limitat deci voi fi şi eu la fel. Pe mine (nu cred că sunt singur) m-a schimbat ca om: privesc jocurile din altă perspectivă, a calităţii şi nu a genului. Deşi este mai ciudat, eu jucam doar simulatoare auto şi Heroes 2 sau 3 (cel mai tare joc care a existat vreodată), dar am început să joc şi alte genuri cum ar fi RTS (Warcraft, Starcraft… super jocuri), RPG (Gothic). Eu cred că dacă nu exista LEVEL, nici FPS nu ştiam ce înseamnă. LEVEL m-a învăţat să fiu un gamer adevărat. Am citit şi alte reviste cu şi despre jocuri (XtremePC, PC Games), dar nici una nu se compară cu... cea mai bună revistă din lume: LEVEL!"

DoomHammer

„Dear LEVEL,

„Experienţa mea LEVEL"... sună foarte, power puff like:). Spre sfârşitul anului 2000, mă apucase subit cheful de a afla cât mai multe despre calculator şi am început s-o pisez pe maică-mea la cap, să-mi ia şi mie o „revistă despre calculatoare", ceea ce la mine era echivalentul unei reviste despre jocuri. Într-o seară am dat peste o reclamă la PC Games. A doua zi, cu mama de mână m-am dus într-un suflet la chioşc. Am fost decepţionat de preţ... mama nu voia să dea 80.000 pe o astfel de revistă (unde mai pui că era deja la numărul 7, ceea ce mie mi se părea absurd, să nu prind o publicaţie măcar de la prima ediţie a acelui an). Dezamăgit, am bunghit însă în stand o altă revistă, la doar 39.000. Şi uite aşa am început eu să citesc LEVEL-ul, odată cu numărul 1 pe 2001. Nu e chiar intriga din Stăpânul Inelelor, dar merge.

Coperta era foarte faină, mai ales că eu eram mare fan Starship Troopers (chiar am făcut urât când am auzit că nu a fost aleasă drept pelicula anului). M-am uitat plin de speranţe pe CD-ul cu demo-uri, sperând că măcar unul va merge şi pe sistemul (mă rog, aragazul) meu la 266 MHz. A urmat editorialul şi prins am fost... o poză cu o gaşcă întreagă de zurbagii şi un anume K'shu care vorbea despre un Warcraft 3, un Emperor: Battle for Dune, Internet... cert e că acea revistă mi-a făcut capul calendar. Când am terminat-o, am luat-o de la capăt şi tot nu am înţeles nimic. Totuşi, simţeam că e pentru mine şi de atunci nu am ratat nici un număr. De ce să vorbesc despre ce e bun şi ce nu e bun la LEVEL... eu nu mai cumpăr LEVEL pentru jocuri. Aşa cum unii oameni ascultă muzică clasică şi se calmează, eu mă relaxez citind LEVEL o dată pe lună. A devenit o condiţie a vieţii pentru mine. De puţine ori am ars de nerăbdare aşteptând LEVEL-ul pentru un joc full sau un articol. Jos pălăria pentru articolele seriei Total War pe care le ştiu pe de rost şi încă o dată jos pălăria pentru oferirea unor jocuri precum Soul Reaver, The Longest Journey sau Scrapland.

Şi uite cum a trecut timpul... când mi-am luat primul LEVEL iarna era mai iarnă, iarba era mai iarbă, mama era mai tânără şi eu eram mai optimist. Acum maică-mea nu mai este, cică m-am făcut băiat mare (încă un an şi pot conduce trabantul), iarna e la mişto şi se pot cumpăra pachete de iarbă artificială.

Numai bine vouă, cititorilor voştri şi Sărbători Fericite (care au fost pe când citiţi aceste rânduri).

Pace vouă."



Aşa a început aventura LEVEL

talon de comandă LEVEL 01/06

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL REȚELE WIRELESS	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 01/06

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă jocul Need for Speed: Most Wanted



Al câtelea joc din seria Need for Speed este Most Wanted?

a. al șaptelea ☐
b. al treilea ☐
c. al nouălea ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Need for Speed: Most Wanted din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2006.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



pinnacle
A division of Avid

Povestea ta. Așa cum vrei tu.

NOU!

Pinnacle Studio Plus v.10

De la Pinnacle Systems, alegerea numărul 1 în domeniul editării video pentru acasă, vă prezentăm Studio Plus v.10. O interfață intuitivă, mai multe comenzi și funcții mai puternice, acestea sunt atuurile de neegalat care vă permit îmbunătățirea, arhivarea și partajarea pe DVD sau Internet a clipurilor video, mai simplu ca niciodată.

Surse de inspirație

Capturează și montează material video de la o gamă largă de surse, incluzând camere video DVD sau chiar recentele camere video HDV.

Editează ca un profesionist

Fiți creativ având la dispoziție sute de efecte și tranziții în timp real, oferite de un motor grafic profesional multilaureat, provenind de la gama broadcast de la Pinnacle Systems.

Aveți controlul total

Personalizați parametrii efectelor, cadru cu cadru pentru rezultate uimitoare și redați clipurile video în timp real pe ecranul monitorului sau al televizorului.

Studio Plus v.10
Aplicație avansată pentru editare video



289 RON

Studio v.10
Aplicație pentru editare video



189 RON

Studio MediaSuite v.10
Pachet complet de aplicații pentru editare foto, video și audio



379 RON



Studio 500-PCI v.10
Soluție internă accesibilă pentru achiziție video analogică și digitală

399 RON



Studio 500-USB v.10
Soluție externă accesibilă pentru achiziție video analogică și digitală

439 RON



Studio Plus 700-PCI v.10
Soluție internă avansată pentru achiziție video analogică și digitală

719 RON



Studio Plus 700-USB v.10
Soluție externă avansată pentru achiziție video analogică și digitală

799 RON

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO